免责声明

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.318

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年4月15日

页数：82页

残念啊，无缘无故的烦躁。

掌机版生化惊悚亮相，魔装机神二度来袭！

定价 7.80

TP004

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.318

无双报道

第二次超级机器人战Z 再世篇
初音未来与明日之星 未来计划
女神异闻录4 黄金版
街头霸王X铁拳
生化危机6
尘埃 决战
勇者斗恶龙10
静籁之空 献给失落之星的诗
火影忍者疾风传 终极风暴世代

访谈《龙族教义》
制作人小林裕幸访谈

访谈《忍道2 散华》
制作人渡边一弘访谈

访谈《火影忍者疾风传》
制作人西川裕贵访谈

访谈《命运石之门》
5pb.社长志仓千代丸访谈

访谈 小岛秀夫访谈：
与白金工作室的合作契机



同一时代的进化脚步
各游戏主机改版历程回顾

时下热门攻略集合

《生化危机 启示录》
掌上病毒危机攻略

《机动战士高达 木马的轨迹》
一年战争攻略

《神秘海域 黄金深渊》
宝藏收集攻略 后篇

《超级机器人大战OG传说 魔装机神II ROE》
世界攻略导览

2012年3月上
VOL.318
ISSN 1006-5032



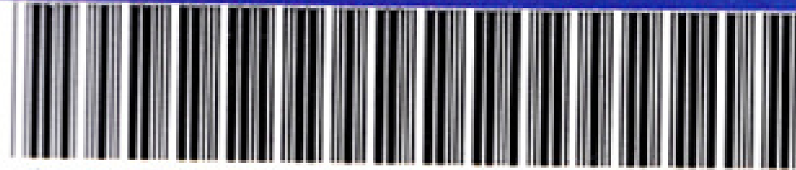
同一时代的进化脚步

——各游戏主机改版历程回顾

每一次新主机的更新换代都是游戏界最为关注的大事，除此以外各款主机推出改版新型号也是玩家非常关心的问题，同时也是商家借以完善产品，提高购买人气的手段。以SCE为例，自从其正式跨足游戏产业以来，不论是PS one、薄型PS2、新型PSP乃至于薄型PS3，每每都以造型上的大幅改变，成功让已经推出一段时间的机种人气提升。

其实不只是SCE旗下的PlayStatoin系列，事实上打从80年代起，任天堂、SEGA乃至于NEC所推出的游戏机，就经常有所谓的“改版”。再到后来，改版已经成为游戏硬件商的成规，从1994年的3DO开始一路到现在，每款主机都至少有2、3种大家熟知的改版，有的甚至更多。就年轻玩家而言，大家最熟悉的可能是360、PS3的这些改版机型，这些我们就不在这里赘述了。本次开篇特别专题，我们将和大家一起回顾一下从1983年任天堂的红白机FC时代一直到PS2时代的这些家用主机的改版历程。





Nintendo Family Computer

在任天堂于1983年推出FC之前，也有许多游戏机推出过改版，其中最经典的就是雅达利系列主机，不过由于这些机种对于现在的玩家来说，简直就是“远古时期”的事情了，而且当时雅达利系列主机在国内的普及率也少得可怜，完全不像后来的FC那样几乎家喻户晓，因此本次开篇就从大家最熟悉的FC开始介绍。

FC的首次改版可以说是出乎意料的早，由于1983年7月首批推出的FC，手柄上的AB键采用的是方型的硅橡胶材质按键，与START和SELECT键材质相同，在早期掌机上大量采用，这种按键不但难以连按而且容易凹陷破损。因此任天堂很快就将AB按键改良为圆形的塑料材质按键，算是FC的首次改版。由于任天堂回收了这批为数不多的FC，因此现在在市场上不易见到。



→上为初版方形按键，下为改版圆形按键。

SHARP My Computer Television C1

在FC推出同年的1983年，任天堂合作厂商SHARP也跟着推出了内置FC的显像管电视机“My Computer Television C1”，分为14英寸与19英寸两种机型，由于内部是采用RGB信号直接连接显示，因此画质较一般以RF天线端口输出到电视显示的FC更加鲜明。



C1内置点阵绘图软件《JT Graphic》与记事软件《TV Note》，并同捆附属特别版游戏卡带《大金刚二世+大金刚二世的算术游玩》。整合了FC与电视机的C1省去了各种接线的麻烦，算是相当便利的机种，不过9到14万日元的价格实在不怎么亲民。

Nintendo Entertainment System

2年后的1985年10月，FC正式登陆北美地区，除了名称由日本的“家庭计算机（Family Computer，简称Famicom或FC）”改为“任天堂娱乐系统（Nintendo Entertainment System，简称NES）”外，造型也大幅改变，算是另一种形式的改版。

NES采用低调稳重的灰色外壳方正设计，卡带改成横向插入，脚位与FC不同（有非官方的转接器），手柄从FC的2组固定式改为通过2组可插拔的周边扩充端口连接，可以自由替换成游戏杆、光线枪、踏垫等不同的周边，比只有1组周边扩充端口的FC拓展性更强。影音输出部分除了与FC相同的RF天线端口之外，还添增了AV影音端口。NES的2组手柄采用相同的设计，不具备2P手柄的麦克风。



由于早年游戏机的设计复杂度低，通常都是以现成的芯片组合而成，芯片尺寸与耗电量也远不及今日，因此基于半导体制程进步的改版并不多见，通常也不会反应在外观造型或功能上，因此FC和NES自1983年推出后整整10年都没有什么重大改变。

SHARP Twin Famicom

虽然FC本身没有改版，不过SHARP在1986年7月推出了结合FC+FC磁盘系统（Family Computer Disk System，简称FDS）的一体型主机“Twin Famicom（简称Twin FC）”，造型显得圆滑亲和许多，除了同时提供卡带与磁盘游戏游玩功能外，还内置标准的AV影音输出端口，不需要搭专属连接线就可以输出AV影音信号。



新型Family Computer

一直到1993年12月，也就是FC后继机种SFC都已推出3年多时，任天堂才首度推出造型设计与功能大幅改版的新型FC主机“AV规格FC”或通称“新型FC”。

新型FC采用了许多来自SFC与NES的新设计，最重要的就是采用与SFC规格相同的影音输出端口，通过专属连接线就可以输出AV影音信号，取代了旧型FC的RF天线端口输出。手柄也改为采用与NES相同的2组可插拔的周边扩充端口来连接。此外还包括与SFC设计类似的自动开闭卡带插槽防尘盖，并取消了卡带的退卡装置，改为直接插拔。新型FC的手柄造型



采用类似SFC手柄的设计，取消了2P手柄的麦克风。

由于新型FC推出时已经是非主流机种，因此价格只有当年FC一半不到的7000日元，不过一直持续生产到2003年9月才正式宣布停产，等于FC居然持续生产了20年！

Nintendo Entertainment System 2

在新型FC推出前2个月的1993年10月，任天堂也在美国推出了NES的改版机种“NES-101”或通称“NES 2”，整体造型大幅改变，卡带也改成与FC相同的上插式，不过取消了NES原有的AV影音端口，只剩下RF天线端口，规格上可说是不增反减。

NES 2的手柄造型与新型FC一样采用类似SFC手柄的设计。非主流且规格缩水的NES 2，价格只剩下当年NES同捆包对折再对折的50美元。



Family Computer仿品

由于FC的专利权从2003年起陆续失效，2005年任天堂控告FC仿制品厂商的官司也宣告失败，加上任天堂自己也停产了新型FC，因此日本市场开始大量出现合法的FC仿制品，有着各式各样的造型与功能，在FC诞生26年之际仍持续在市场上发光发热。

虽说FC主机的仿制品目前已经不算违法，不过游戏复制品仍属于违法的盗版行为，因此内置或同捆附属几百合一或是几千合一游戏卡带的FC仿制品一样是违法的。

从FC和NES的经验可知，任天堂旗下的游戏机除非是明显的设计瑕疵（如初期型FC的方形按键），否则基本上是不太会有什么显著的改版。日版FC与美版NES之间差异与其说是改版，不如说是针对不同地区市场特性的改进设计。真正改版的新型FC和NES 2隔了10年才推出，基本上只是用来回收市场剩余价值，对于提高购买力已经没有太大的影响了。



←在众多仿制品当中我们很难看到有人推出磁碟机的仿品。

↓GAMETECH推出的FC仿制品:Neo Fami。



SEGA SG-1000

有别于10年如1日的任天堂，另一家游戏机大厂SEGA则是以主机改版款式众多著称，1988年推出的SEGAMD就已经被称为“SEGA 5代”，由此可见其代数之多。



SG-1000是SEGA首款家用游戏机主机，与任天堂FC同样于1983年7月15日在日本推出，基本上是以SEGA家用游戏计算机SC-3000去除键盘后专门针对游戏用途优化的版本。SG-1000的造型看起来颇为呆板，内置的1组固定式手柄采用的是纵长型的游戏杆与按键配置，与后来大家所熟悉的典型手柄设计相差甚远，操作起来非常不顺手。

SEGA SG-1000 II

有鉴于此，SEGA于是在1年后的1984年7月推出了SG-1000的改良版“SG-1000 II”，硬件架构与SG-1000完全相同，造型设计上则是有显著改变，不但主机本体变得方正洗练，手柄也改成大多数玩家所熟悉的左方向键+右按键配置，通过2组可插拔周边扩充端口连接，虽然方向键上还是有突起的小游戏杆，不过可以依照个人喜好拆卸。

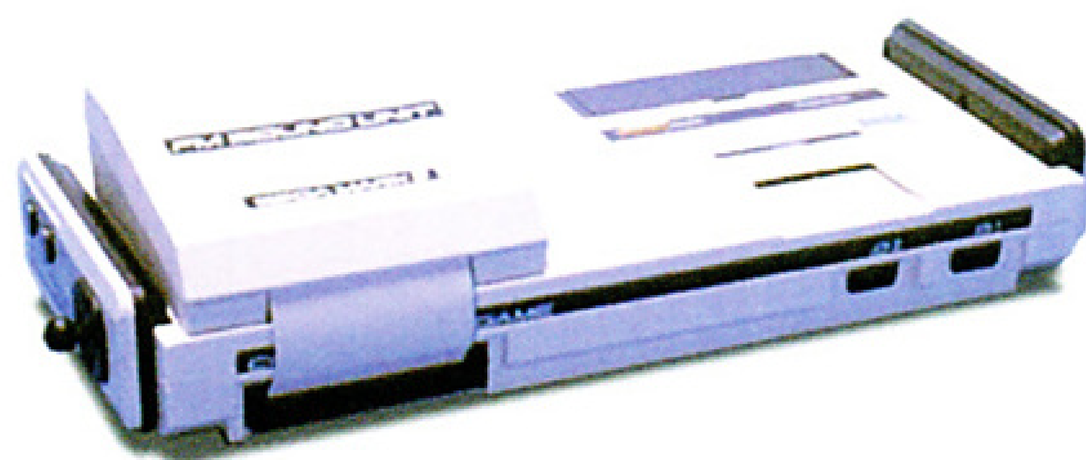


SEGA Mark III

在SG-1000 II推出1年多后的1985年10月，SEGA又推出了SG-1000系列的改版机种“SEGA Mark III”，而且这次改变的不只是造型设计，而是连处理能力也一并强化。



SEGA Mark III是SG-1000和SG-1000 II的高阶兼容机种，包括CPU、绘图芯片与内存都有所强化，同时显示色数增加到64色，卡带插槽与SG-1000相同，可兼容SG-1000的卡带，并具备专属的大容量卡带“Gold Cartridge”与卡片型卡带“My Card Mark III”。1990年10月推出的掌上型游戏机“Game Gear”就是以SEGA Mark III硬件为基础。



↑安装了FM音效单元后的SEGA Mark III。

SEGA Master System

在相隔不到1年的1986年6月，SEGA首度进军北美市场，将SEGA Mark III改名为“SEGA Master System”在北美推出，外观造型改头换面，卡带的实体规格也发生了改变，因此日版与美版的游戏卡带并不互通（有非官方的转接器），不过功能上并没有变化。



有趣的还在后头，来年的1987年10月，SEGA又在日本推出了同名的日版SEGA Master System，虽然造型设计与美版相差不大，不过功能却与北美版不太一样。日版SEGA Master System内置了SEGA Mark III选购配备的FM音效单元，搭配支持游戏时能享受更佳的音乐音效表现，还多了3D液晶眼镜连接端口与连发设定功能。

SEGA Mega Drive

在与SEGA Master System相隔1年后的1988年10月，SEGA推出了以“SEGA 5代”广为国内玩家所知的“SEGA Mega Drive（简称MD）”，采用新的CPU与卡带插槽，因此并不能直接兼容SG-1000的游戏。不过内部仍保留前几代主机的CPU作为音效处理用途，只要安装选购的卡带转接器就能兼容前几代的游戏，保有SEGA主机一贯的向下兼容特色。向下兼容的做法虽然很早就有了，但因为SG-1000在国内并不普及，所以兼容功能对国内玩家来说意义不大。





↑安装卡带转换器后可兼容前几代的游戏。

SEGA Mega Drive 2

在MD于欧美地区获得巨大成功后，SEGA在1993年4月推出了首款小型化的廉价改版机种“SEGA MD 2”，省略了电源指示灯、耳机插孔与音量调节键等设计，并改良了AV影音端口的规格，可直接支持立体声输出（MD必须从耳机插孔才能输出立体声）。



Victor Wonder Mega

继MD专属CD-ROM扩充周边Mega-CD于1991年10月推出后，SEGA就开始着手开发整合MD与Mega-CD的一体型机种，首先登场的就是由日本Victor（JVC）开发，1992年4月由JVC与SEGA分别推出、配备超级豪华的“Wonder Mega”。

Wonder Mega采用充满未来感的造型设计，机身上配置了完整的播放控制按键，并具备麦克风端口与MIDI端口，内置卡拉OK功能，规格功能相当强大，

不过价格也是非常“强大”的8万日元，比起SEGA MD+Mega-CD的组合整整贵了1万日元。



Victor Wonder Mega M2

在非常“强大”的WonderMega推出1年多后的1993年7月，JVC推出了Wonder Mega的廉价改版机种“Wonder Mega M2”，造型变得更轻薄化，取消了很少运用到的麦克风端口与MIDI端口，并采用6键配置的无线式手柄，价格则是低了2万日元。



SEGA Multi-Mega

1994年4月SEGA在北美地区推出了SEGA MD+Mega-CD的最终改版机种“SEGA Multi-Mega”，体积大幅缩小，造型如同1台长型的CD播放器，机身上配置了完整的播放控制按键与液晶状态显示屏，作为CD播放器的功能相当齐全。不过推出时Mega-CD已迈入尾声，同年底SEGA就推出首部标准配备CD-ROM的32位主机SEGA Saturn。



SEGA Mega Jet

除了家庭和随身携带的日常娱乐需求，为了提供飞机乘客租借游玩的特殊用途，SEGA于是与日本航空合作开发MD可携式改版机种“Mega Jet”，将主机与手柄一体化，可直接手持游玩，不过并未配备电池与屏幕，必须搭配外部电源与外接电视屏幕，这台主机后来于1994年3月份开始在一般市场上贩卖。



SEGA Super 32X

SEGA为了延续MD在欧美所获得的成功，于是在1994年12月推出了衔接16位与32位的MD扩充周边“SEGA Super 32X”。SEGA Super 32X其实并不算是主机改版，而是如同Mega-CD般的扩充，在原有的MD上加装了32位的双CPU与绘图芯片，提供介于MD与SEGA Saturn之间的处理能力。



由于SEGASuper32X推出后市场反应冷淡，因此SEGA后续并没有推出内置SEGA Super 32X的改版机种（有发表但没推出），SEGA Super 32X就这样默默退出了历史。

SEGA Genesis Nomad

继可携式的MegaJet之后，SEGA接着于1995年10月在北美地区推出了MD的掌上型改版机种“SEGA Genesis Nomad”，采用兼容于MD的设计，可直接游玩MD游戏卡带，配备3.25英寸STN彩色液晶屏幕，也可以通过影像输出端口连接电视大屏幕游玩。

Nomad的定位与PCE GT类似，都是将桌上型机种缩小而成的掌上型机种，同样有着耗电量太大续航力太差的问题，必须搭配可容纳6颗5号电池的电池包才能运作3到5个小时，而且机身与卡带的体积庞大加上价格偏高，因此销售状况不佳。



原厂授权MD仿制品

为了积极利用MD的剩余价值，SEGA于是授权其他厂商推出内置游戏的MD仿制品，像是国内代理的新天利VCD机等等，主要瞄准低价与低年龄层市场。有些没有卡带插槽只能玩内置游戏，有些仍保留卡带插槽可玩卡带游戏。有别于FC仿制品，MD仿制品采用合法授权模式，因此内置游戏并不违法。

从1983年7月到1988年10月这5年3个月的时间，SEGA就推出了5款不同的改版新机种，每款都是以前代为基础加以强化改良而成，并一路维持向下兼容性，性质可说是介于改版与换代之间，不但让人眼花撩乱，而且容易造成消费者的混乱。

以游戏兼容性来看，这5代机种主要分为3种规格。第一种是：SG-1000/SG-1000 II，第二种是：SEGA Mark III/SEGA Master System，第三种是：SEGA Mega Drive。



NEC PC Engine



80年代是游戏机百家争鸣的时代，自1983年任天堂以FC打下一片天之后，计算机家电大厂的NEC也在1987年10月与HUDSON合作推出PCEngine（简称PCE）。

PCE的造型非常有特色，给人的第一印象就是小巧清爽，亮白色的本体长宽仅14厘米，厚度也仅3.8厘米，还被吉尼斯世界纪录选为有史以来体积最小的桌上型游戏机。搭配名片大小的Hu Card游戏卡带，充分让人感受到日系家电产品的小巧精致风格。

在PCE推出之初，NEC就已经拟定了远大的「核心计划」，企图通过背后的扩展槽让PCE成为各种周边机器的核心，让PCE不只是台游戏机，还能具备家庭计算机功能。因此PCE的周边种类非常多样，像是世界首款采用CD为储存媒体的CD-ROM^2等。

虽说核心计划的构想相当远大，不过对商品来说市场才是最重要的，因此NEC在PCE推出，也就是核心计划推广将近2年之后，开始针对市场需求对PCE进行一连串的改版。



↑PC Engine CD-ROM^2

NEC TurboGrafx-16 Entertainment Super System

1989年8月NEC将PCE改名为“TurboGrafx-16（以下简称TG-16）”在北美地区推出，主机的造型与日本版的PCE大不相同，由原本的正方形改为长方形，配色也从白色改为黑色，体积则是大了将近1倍，似乎是为了迎合北美市场对于庞大粗旷造型的偏好。



TG-16的扩展槽位于主机后方突起的部分，平时隐藏在大型的保护盖下。后来NEC也推出了搭配TG-16的CD-ROM扩充周边“TurboGrafx-CD”。



NEC PC Engine Shuttle

在1989年11月，NEC首先推出了针对无扩充需求玩家所规划的廉价改版机种“PCE Shuttle”，取消背后的扩展槽降低成本，并采用如同宇宙飞船般的流线造型，影音输出部分从RF天线端口改为AV影音端口，并采用具备连发功能的人体工学手柄。



PCE Shuttle可说是对核心计划的反动，因不具备扩展槽所以并无法连接核心计划的周边，算是舍弃了扩充功能专注于卡带游戏游玩用途。不过推出时初代白PCE的市场价格已经降低很多，因此少了扩充性，并且价格也没有比较低的PCE Shuttle并不受市场青睐。

NEC PC Engine Core Grafx

接着是在1989年12月推出了标准改版机种“PCE Core Grafx（CG）”，继承初代白色PCE的定位，外形依然非常小巧，但配色改为沉稳的暗灰色，具备相同的造型与扩充功能，可搭配核心计划周边。影音输出部分从RF天线端口改为AV影音端口，采用具备连发功能的手柄。



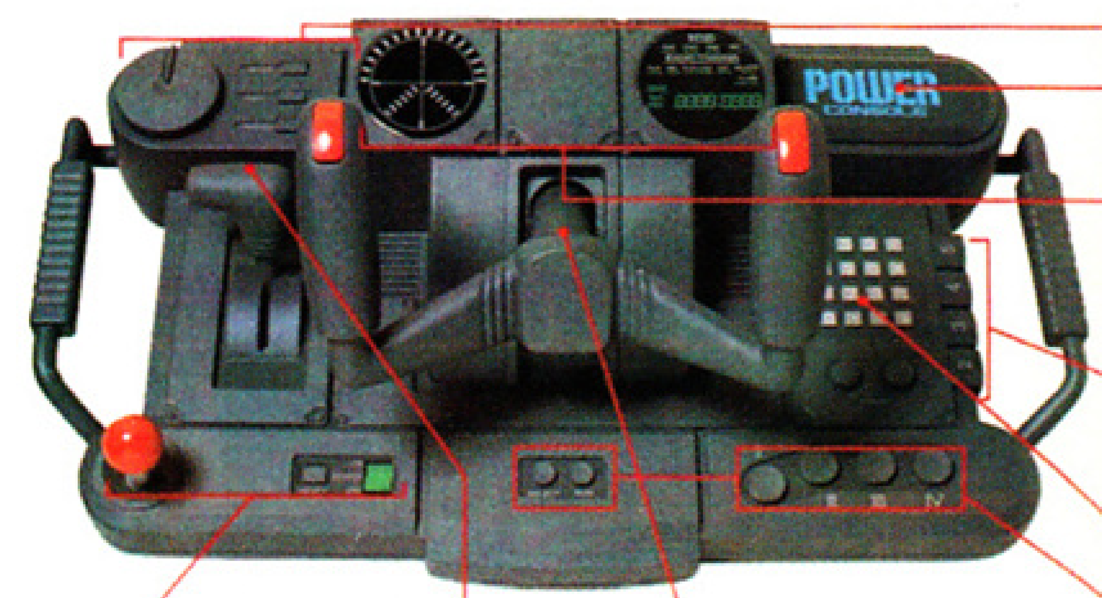
NEC PC Engine Super Grafx

同样是在1989年12月，PCE的高阶相容机种“PCE Super Grafx（SG）”登场，采用以汽车引擎为概念的独特造型设计，配备了2组绘图处理芯片、2倍的绘图内存与4倍的主存储器，动画拼合数量加倍到128个，背景滚动条也从1面变成2面，图形处理能力超越SEGA MD。影音输出部分同样配备AV影音端口，采用具备连发功能的手柄。



由于PCE SG所强化的图形处理能力必须要专门支持的游戏才能发挥，但是NEC当时并没有打算以PCESG来取代旧有的PCE成为新一代主流规格，而是双规格并行推广。在价格昂贵、买气低迷与支持游戏稀少的恶性循环之下，PCESG于是成为一台功能无法发挥的高阶兼容机种，最后只推出5款专用游戏+1款支持游戏后就黯然退场。

附带一提，当年NEC本来还打算在1990年春季推出结合方向盘、大型游戏杆、节流阀、旋键手柄、LCD显示面板、LED仪表板、计算器、宏热键、指令纪录等一大堆功能的PCE SG专用超大型控制周边“能量操控台（Power Console）”，豪华的程度绝对可以称得上是前无古人（应该也会后无来者），预估价格为59800日元。不过这个比主机还贵的梦幻豪华周边最后并没有真正推出，实在是相当可惜。



NEC PC Engine GT

PCE的触角不只是桌上型主机领域，甚至还延伸到掌上型主机领域。由于采用了卡片型的Hu Card，有利于主机的轻薄化，因此NEC于1990年12月推出了结合PCE与掌上型彩色液晶屏幕的掌上型机种“PCE GT”，成为首款通吃桌上型与掌上型的主机。其性能等各方面表现绝对强于数年后推出的GBC。

PCE GT将PCE与掌上型2.6英寸彩色液晶屏幕结合在一起，可直接插上PCE游戏卡带游玩，还可以选购外接的电视选台器来收看电视。由于是以桌上型机种基础，加上采用高质量彩色液晶屏幕，因此画质远超越同期的SEGA Game Gear彩色掌上型游戏机。不过价格非常高昂，高达44800日元，加上续航力太差，只有大约3个小时不到，因此销售状况欠佳。



NEC PC Engine Core GrafxII

1991年6月，NEC回头检讨了原本的产品定位，停产了反应不佳的廉价机种PCE Shuttle，将产品线回归为单一机种，并将原本的标准机种PCE CG改版为“PCE Core GrafxII”，配色改为较浅的灰色，功能与规格维持相同，价格调降至2万日元以下。



NEC PC Engine Duo

1991年9月，NEC推出了首款结合PCE与Super CD-ROM^2（以下简称SCD）的一体型机种“PCE Duo”，明确宣示PCE全面朝向SCD发展的趋势以及核心计划的终结。

PCE Duo采用高度整合的设计，可游玩PCE与CD/SCD的所有游戏，虽然不具备扩充功能，不过由于已经整合了AV影音端口、外部记忆装置与SCD等原本需要靠扩充周边来提供的功能，加上核心计划也不再继续下去，因此也已经没有什么扩充的需求。PCEDuo配备有电池端口，可以搭配专用电池使用，不过屏幕还是得外接。PCE Duo的设计也替后续标准配备CD-ROM的次世代主机奠定了基础。



NEC PC Engine LT

除了前面所提到的掌上型改版机种PCE GT之外，NEC后续还在1991年12月推出了整合PCE与大尺寸（4英寸）TFT彩色液晶屏幕的可携式（没有配备电池，使用时必需插电）改版机种“PCE LT”。

PCE LT造型设计很像是大一号的GBASP，屏幕整合在折叠式的上盖，采用画质优异的TFT彩色液晶屏幕，内置喇叭。主机上配置有操作按键，无需外接手柄即可游玩。内置电视天线选台器、立体声耳机接孔、外部影音输入端口，影音功能非常完备。

由于配备了在当时算是非常高档的4英寸TFT彩色液晶屏幕，因此PCE LT价格非常的昂贵，在本次所提到的改版机种中名列前茅，要价高达99800日元。



NEC PC Engine Duo-R

合体之后接着就是简化，NEC于是在1993年3月推出了PCE Duo的廉价改版机种“PCE Duo-R”，省略了PCE Duo所具备的耳机端口与外部电池端口，造型变得较为圆润，配色改为白色，采用具备连发功能的手柄，价格比PCEDuo便宜2万日元。



Pioneer Laser Active PCE扩充套件

1993年8月NEC配合Pioneer推出的数字交互式LD播放周边“Laser Active”推出专属的PCE扩充套件“PAC-N1”。该套件基本上是台特制的PCE，可插入Laser Active扩展槽中，用来执行LD-ROM^2规格的游戏，也可以执行Hu Card/CD/SCD的游戏。

由于Laser Active本身的价格高昂，搭配的扩充套件也比一般主机贵上许多，加上LD-ROM^2规格的游戏并不多，而且限制级影片类游戏占了大半，因此并不普及。



↑Laser Active，左为MD扩充套件右为PCE扩充套件。

NEC PC Engine Duo-RX

在即将迎接次世代主机前夕的1994年6月，NEC又推出了PCE Duo-R的廉价改版机种“PCE Duo-RX”，除了主机上的部分印刷配色之外，其余设计没有变化，手柄则是由原本标准的2键改为6键，同样具备连发功能，价格比PCE Duo-R便宜1万日元。

基本上NEC所推出的一系列PCE改版机种，除了定位在高阶相容机种的PCE SG之外，其余都是采用相同的游戏规格，因此并不像SEGA前4代机种那样会有游戏兼容性的问题，最多只是在功能与扩充性上有所差别，不过改版的频繁程度倒是不相上下。



Nintendo Super Famicom

在获得空前成功的FC推出7年后，1990年11月，万众瞩目的后继机种“Super Famicom（简称SFC）”终于正式登场。相较于1987年推出的PCE与1988年推出的MD来说，SFC在影音处理的能力明显强上许多，不负众望的继承了FC所打下的江山。

为了顺利交棒，最初任天堂原本打算让SFC兼容于FC，也有计划推出可提供FC兼容功能的扩充周边，不过到最后都没有实现，而改为推出新版FC来满足市场需求。

SHARP SF-1

在SFC推出隔月的1990年12月，任天堂老搭档SHARP也顺势推出整合SFC与显像管电视机的“SF-1”，分为14英寸与21英寸两种机型，内部是通过S端口连接显示。与前代的C1不同，SF-1并没有内置任何软件或是同捆游戏卡。10到13万的价格相较于7年前的C1来说也没有那么贵，不过毕竟还是属于高级家电。



↑SF-1（左14英寸，右21英寸）

Super Nintendo Entertainment System

在9个月后的1991年8月，任天堂在北美地区推出了继承NES的“Super Nintendo Entertainment System（简称SNES）”，规格与功能与SFC没有差别，造型与配色则是采用了不同的设计，并以卡带插槽的形状来进行游戏分区（有非官方的转接器）。相较于FC与NES来说，SFC与SNES在造型设计上的差异并不大。



Super Famicom Jr.

维持10年如1日良好习惯的任天堂，一直等到SFC问世8年已淡出主流之际的1998年3月才推出首款改版机种“Super Famicom Jr.（简称SFC Jr.）”，基本规格没有变化，取消了RGB端口与S端口影像输出功能，以及RF端口、扩充端口、卡带退片机构，整体造型大幅精简化，体积也缩小很多，价格则是压低到最初的3分之1以下。



Sony PlayStation

这边所指的PlayStation，并不是后来大家所熟知的那款，而是当初任天堂与Sony合作开发的SFC相容梦幻机种，整合SFC与SFC CD-ROM于一身，并可执行专属规格的游戏。据说当年已经开发到相当高的程度。不过后来合作计划生变，因此不论是SFC CD-ROM还是更前卫的PlayStation最后都胎死腹中，只留下几张难以考证的产品照。

这款堪称SFC终极梦幻改版的PlayStation虽然最后并未推出，不过仍对后来的市场版图带来深刻影响，不但促使Sony投入游戏市场，自行研发推出PlayStation（前后两者虽然都叫PlayStation，但硬件架构跟规格不同），也让称霸2代的任天堂首度交出龙头宝座。多年后回顾起来，不禁让人想象如果当初任天堂与Sony的合作没有变卦的话，今日的游戏市场会是个什么样的光景?



↑相容于SFC的梦幻机种PlayStation

任天堂在家用机领域称霸了10年的时间，在此期间，任天堂的游戏产品为业界树立了良好的榜样，其每次改版虽然谈不上有翻天覆地的变化革新，但绝对不会出现鸡肋式可有可无的变更，对于产品品质的整体提升都有很大的帮助。但也由于霸主当得久了，自傲的心理越来越重，在业内树敌越来越多，其中最不应该的恐怕就是和索尼的争端了。

3DO Interactive Multiplayer

3DO互动多媒体播放器（3DO Interactive Multiplayer，通称3DO）是EA共同创办人崔普·霍金斯（Trip Hawkins）成立的美国3DO公司制定的32位家用游戏机与互动多媒体终端规格，于1993年9月由Panasonic在北美推出首款机种。



3DO是真正将游戏机推进到32位次世代的开路先锋，配备32位CPU、3D绘图处理芯片与大容量内存，并以廉价大容量的CD-ROM光盘片为标准游戏储存媒体，具备大幅超越16位世代机种的处理与绘图能力，因此上市之初备受各界瞩目。



有别于以往游戏机主机由单一厂商垄断研发设计生产与销售的做法，3DO采取统一制定平台基本规格，再授权给硬件制造商设计生产销售各自产品的做法，类似VHS录放机或DVD播放器等影音家电的模式，3DO公司则是抽取软硬件授权费来获利。

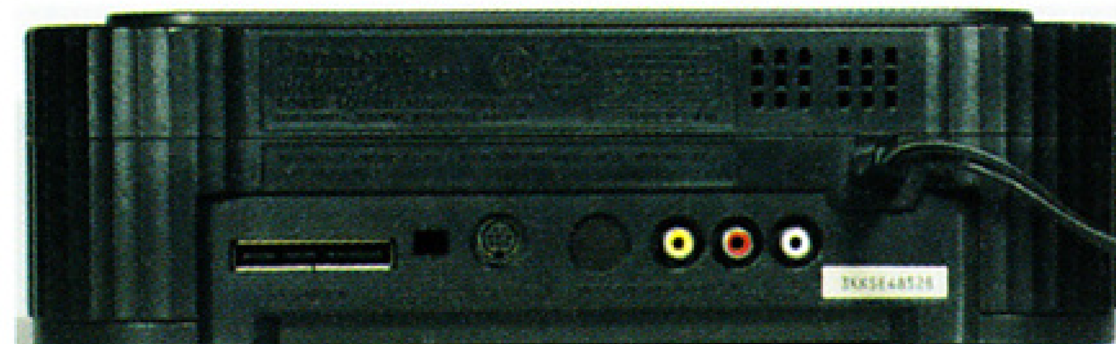
因为3DO采用开放授权设计生产的模式，因此主机的款式会随厂商而不同，参与生产的厂商包括Panasonic、Goldstar、Sanyo与Creative Labs，前后共推出7种款式。

Panasonic FZ-1 REAL 3DO

首先登场的是Panasonic于1993年9月在北美/1994年3月在日本推出的Panasonic FZ-1 REAL 3DO（3DO REAL）。由于是首款登场的3DO，因此也是系列款式中曝光度最高、最具代表性的。采用近似影音家电风格的厚重方正格局设计与前置托盘式光驱，配备RF天线端口与标准S端口/AV影音端口，右侧并预留1组高速影音扩展槽，可连接专用扩充周边“Video CD转接器”来提供VCD播放功能。



3DO REAL只配备1组手柄端口，不过每组手柄上都有串接用的手柄端口，因此最多可以串接8组手柄游玩。标准配备的3键手柄下方备有耳机端口与音量旋键。除了标准手柄外，还推出过鼠标、街机摇杆、6键手柄、光线枪等手柄周边。







Panasonic ROBO 3DO

除了一般量产机种之外，Panasonic也推出过针对旅馆等付费游玩用途所设计的营业用机种“Panasonic ROBO 3DO（简称3DO ROBO）”。不过该机种只是以3DO REAL搭配5片装光盘换片装置，除了选片功能外并没有什么不同，也没有在一般市场贩卖。



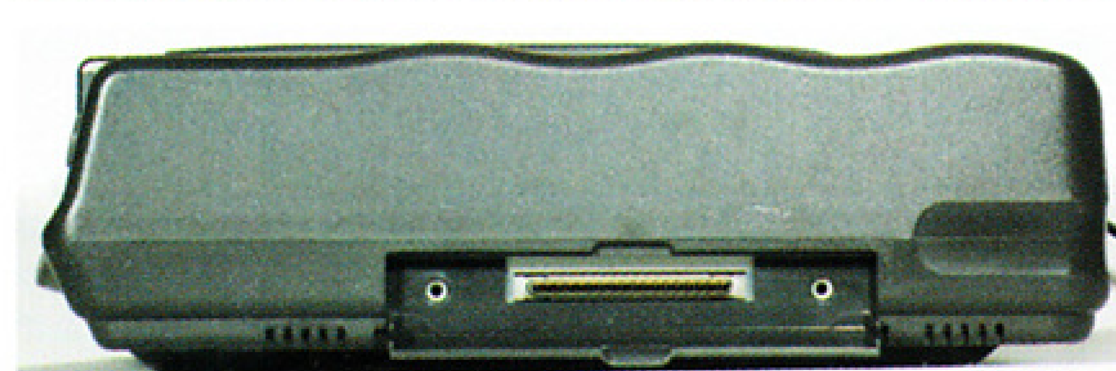
Sanyo TRY 3DO

除了推广3DO最力的Panasonic之外，另一家电大厂Sanyo也在1994年10月于日本推出了自己的机种“Sanyo TRY 3DO（3DO TRY）”，与3DO REAL一样采用前置托盘式光驱，尺寸则是轻薄许多，造型很像Sanyo自家的录放机。











3DO TRY的功能与3DO REAL大致相同，同样配备有标准S端口与AV影音端口，取消了当时已经算是非主流的RF天线端口。手柄的设计与3DO REAL完全相同（除了商标），同样具备耳机端口与音量旋键。54800日元的价格也与3DO REAL相同，不过比起1个月后推出的3DO REAL II高出1万日元（3DO TRY只在日本推出）。

Panasonic FZ-10 REAL 3DO

在3DO REAL推出约1年后的1994年11月，Panasonic推出了3DO REAL的廉价改版机种“Panasonic FZ-10 REAL 3DO（3DO REAL II）”，设计从先前的影音家电风格改走游戏机风格，造型轻薄化，光驱从托盘式改成掀盖式，配备的手柄省略了耳机端口与音量旋键，其余功能大致相同，价格则是便宜了200美元。由于造型设计的差异，因此3DO REAL与3DO REAL II的VCD转接器并不互通。



Goldstar ALIVE 3DO

早已改名为LG的韩国家电大厂Goldstar，也在1994年底于韩国、北美与欧洲推出自己的机种“Goldstar ALIVE 3DO（3DO ALIVE）”。与3DO REAL及3DO TRY同样采用前置托盘式设计，造型也很像是台录像机。尺寸介于前述两机种之间，功能也大致相同。手柄采用独自的造型设计，同样具备耳机端口与音量旋键。这一时期的3DO就像当年国内的VCD一样，种类繁多，但功能都大同小异。







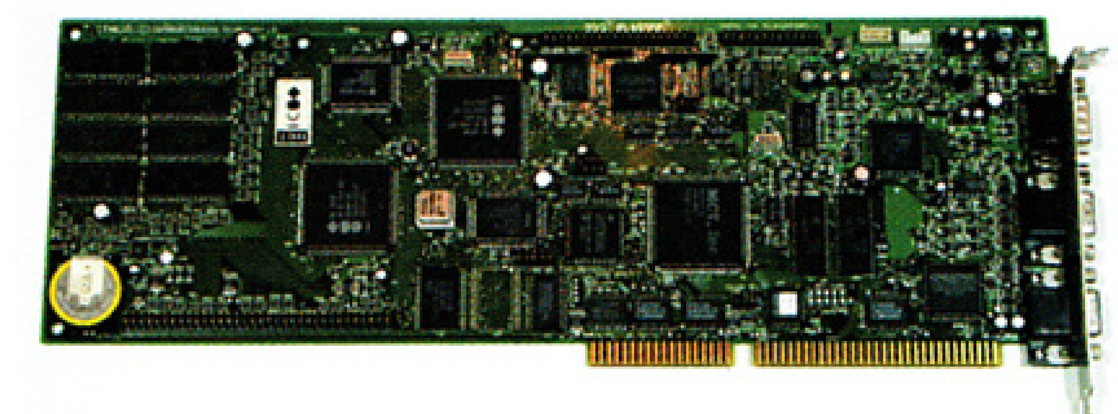
Goldstar ALIVE II 3DO

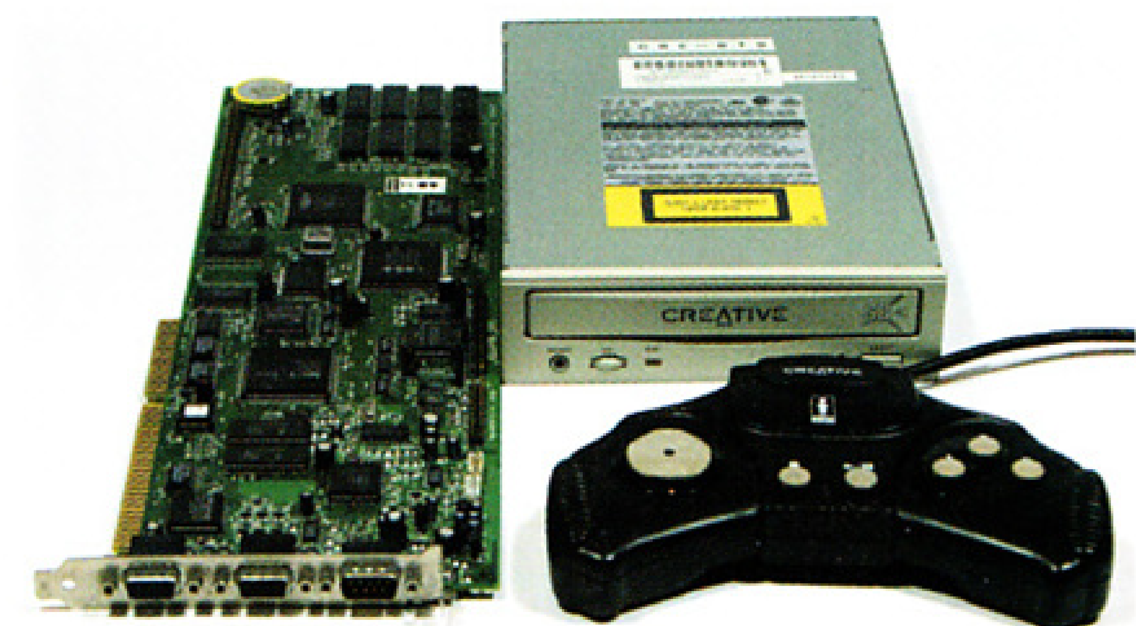
Goldstar后续于韩国推出3DO ALIVE的改版机种"Goldstar ALIVE II 3DO（3DO ALIVE II）"。因为只在韩国推出，因此相关数据并不多，只知道光驱改成掀盖式，造型设计变得与PS相当相似，价格大幅调降并随游戏同捆贩卖。



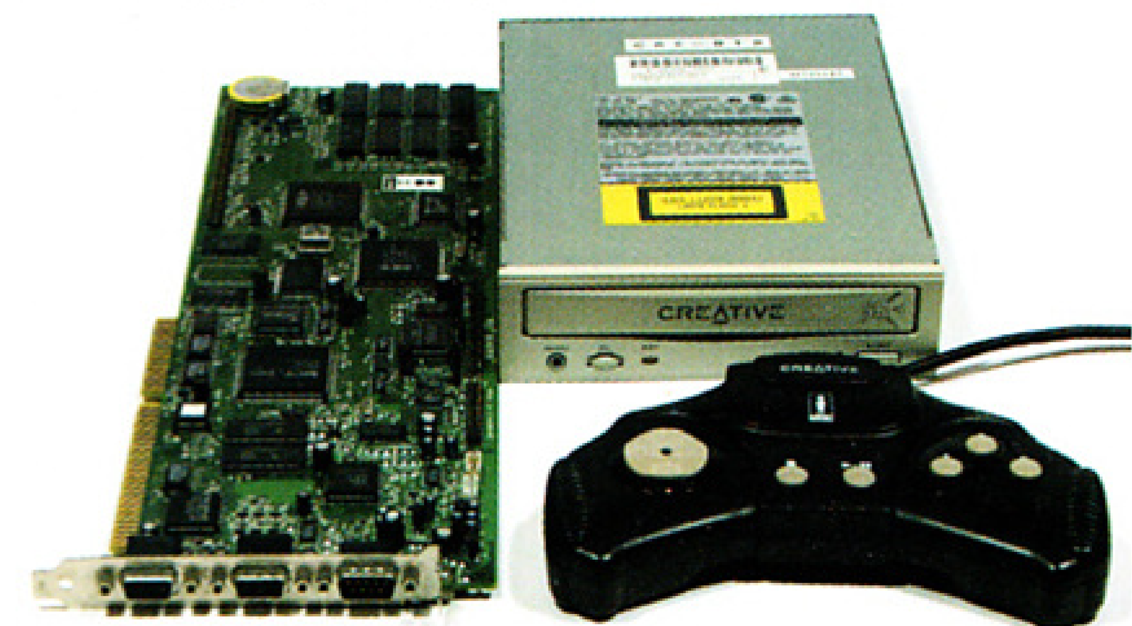
Creative 3DO Blaster

在众多机种中，最特殊的莫过于由声卡霸主CreativeLabs（创巨）所推出的"Creative 3DO Blaster（3DO Blaster）"。严格来说3DO Blaster并不算是台主机，而是张能让PC游玩3DO游戏的ISA接口扩充卡，卡上配备有3DO的处理芯片，等于是把整张3DO的基板装到PC里，再通过串接方式与PC画面（DOS/Windows3.1）叠加在一起显示。





因为是搭配PC使用，因此3DO Blaster外部只提供VGA输入（来自显示适配器端）、VGA输出（连接PC屏幕）与专属手柄端口。音效则是通过内接的音源线连接到声卡输出。搭配的手柄由Logitech（罗技）设计制造，没有耳机端口与音量旋键。



3DO Blaster算是开了游戏机PC扩充卡的先例，不过后续只有PC-FX推出过类似产品，其他游戏机只在开发工具包采用过PC扩充卡的设计，并没有一般性的产品。3DO Blaster要价799美元，甚至比独立的3DO主机还贵，唯一支持的CD-ROM光驱CR-563-B也要价299美元，加起来高达1000美元，高昂的价格使它很快就从市面上消失。



由于连主机硬件都采用开放授权生产的模式，因此3DO在市面上会同时出现来自不同厂商的不同款式彼此竞争，与其他游戏机的状况大不相同。原本3DO公司的用意是要通过开放授权的经营模式来营造出一个如影音家电规格般良性竞争的市场，不过由于连硬件都是授权生产，因此厂商必须直接从硬件的销售获利，并无法像封闭规格垄断市场那样可以赔本卖主机硬件再从游戏软件授权费用赚回来，导致3DO的价格居高不下。

举例来说，1993年9月在北美首发的3DO REAL要价高达700美元，1994年3月在日本首发的3DO REAL原定价格也高达79800日元，上市前夕压低到54800日元，不过仍比后续推出的PS与SS等竞争产品高出1万日元以上。加上硬件规格以及软件支持也不如对手，因此3DO一路苦撑到1996年6月任天堂N64推出后不久就消失在市场上。

事实上除了上述4家厂商之外，包括Samsung、Toshiba、AT&T等家电或电信大厂都曾经计划要推出3DO的产品，不过最后都取消了。连Panasonic接手后打算重振雄风的后继机种"3DO M2"最后也在研发接近完成即将量产前叫停，只有KONAMI采用M2兼容大型电玩基板推出过几款游戏，相关硬件最后被转用到商业用多媒体播放器上。



↑离上市只差临门一脚的3DO M2

SEGA Saturn

从1988年起，几乎每年都会推出改版新主机的SEGA，在1994年11月抢先SCE推出了旗下首款32位主机"SEGA Saturn（SS）"。由于当时SEGA的3D格斗游戏《VR战士2》红透半边天，因此玩家对于即将肩负起家用版移植的SS可说是格外关注。

SEGA Saturn（HST-3200）

1994年11月推出的初代"SEGA Saturn"，也是许多玩家所熟悉的灰色主机，电源键与重置键是细长的椭圆形，面板上有电源指示灯与光盘读取指示灯，首卖价44800日元。



V-Saturn（RG-JX1）

除了本家之外，SEGA也授权自MD时代就开始合作的日本Victor（JVC）于1994年11月同步推出相容机种"V-Saturn"。V-Saturn与SEGA自家的SS构造完全相同，价格也同样是44800日元，差别只在于销售厂牌、产品名称、主机配色、开机标志不同。与之前的3DO不同，各家生产的SS的造型大致相同，而没有呈现出不同的风格，并且也没有加入新的功能，看起来就像是不同的配色版本。



Hi-Saturn（MMP-1）

SEGA同时也授权另一家日本家电大厂Hitachi（日立）推出相容机种“Hi-Saturn”，除了游戏娱乐功能之外，还特别强化多媒体影音娱乐功能，不但主机配色改成较具高级感的黑色，并同捆附属支持Video CD与Photo CD播放的扩充卡（SS与V-Saturn须另外选购）。64800日元的价格则是比SS高出2万日元之多（约等于扩充卡的差价）。



欧美版SEGA Saturn（MK-80000/MK-08200）

在日本推出约半年后，SEGA也在1995年5月于北美/1995年7月于欧洲推出SS。有别于日本版SS的灰色/白色配色，欧美版SS自始至终都采用黑色配色。由于北美399美元的首发价格比竞争对手PS整整高出100美元，因此销售状况并不理想。



改版SEGA Saturn（HST-3210）

由于SS的架构相当复杂，有着许多不同功能的芯片，因此成本相对也比较高，首发的价格44800日元就比主要竞争对手PS高出5000日元，因此削减硬件成本也成了SEGA的当务之急。在初代SS推出一段时间后，SEGA也顺势推出产品代号「HST-3210」的改版机种，省略了机壳上没有使用到的风扇孔，整合内部基板并调整电源供应线路。由于外观上没有太大变化，也没有特别发表，因此一般玩家很少察觉。

游戏与汽车卫星导航Hi-Saturn（MMP-1000NV）

除了强化多媒体影音播放的Hi-Saturn之外，Hitachi还推出了特殊的“游戏与汽车卫星导航Hi-Saturn（GPS Hi-Saturn）”，采用不同于一般机种的方正设计，添加了GPS汽车卫星导航功能，搭配同捆专属的GPS天线与地图软件就可以提供汽车卫星导航功能，之外也提供方便车载使用的掀盖式4英寸专用液晶显示器，可与主机合体显示导航画面。





不只是导航功能，GPSHi-Saturn还具备2组独立的麦克风输入端口与音量调节滑杆，以及声道切换、回音强弱、音调高低的控制开关与按键，兼具卡拉OK功能。虽然GPSHi-Saturn堪称功能最强大的Saturn，不过要价达15万日元，是一般SS的3倍以上。选购的4英寸专用液晶显示器也要4.5万日元，加起来的价格比4台一般SS还贵。由于卫星导航Hi-Saturn只在日本推出，因此只提供日本的地图软件。

廉价版SEGA Saturn（HST-3220）

为了更进一步压低成本，SEGA于是在1996年3月推出了产品代号“HST-3220”的廉价新款式SS，主机与手柄配色改成偏玩具风格的白色，电源键与重制键从椭圆形改成圆形，手柄按键改成彩色，内外部构造进一步简化，并省略了光驱读取指示灯。价格则是压低到2万日元，短短2年不到价格就调降到首发的一半以下。



廉价版V-Saturn（RG-JX2）

从SS开始，SEGA在家用机领域的位置逐渐显得不那么稳固了，大幅降价促销的举动明显是因为难以抵挡对手的攻势，只能靠降低售价来与索尼争夺市场占有量了。于是在SEGA推出廉价版SS之后，JVC也在1996年6月推出与廉价版SS构造相同的廉价版V-Saturn，采用上半浅灰下半深灰的双色配色，功能与原本的V-Saturn一样。



廉价欧美版SEGA Saturn（MK-80000A/MK-08200A）

1996年7月之后北美与欧洲也跟进推出了廉价版SS，配色仍维持一贯的黑色。



廉价版Hi-Saturn（MMP-11）

Hitachi也在1996年10月随廉价版SS的脚步推出廉价版Hi-Saturn，配色维持黑色，同样内置支持VideoCD与PhotoCD播放的转接器，功能与原本相同。



Samsung Saturn

不只是JVC与Hitachi，SEGA也曾授权韩国Samsung推出缩写同样是SS的“Samsung Saturn”。由于只在韩国推出，因此相关数据并不多，据说该机种是以旧机壳搭配新基板的混合式构造，并取消系统界面中的日文支持。



包含相容机种在内，SS自1994年底推出到正式停产为止大致上有3种不同的改版，其中最重要的就是价格大幅调降的廉价版，对于SS的普及台数有相当大的贡献。不过即使是改版也无法彻底解决SS架构复杂成本难以压低的问题，加上欧美市场的销售低迷，因此最后仍以失败告终。



Sony PlayStation

Sony自从与任天堂合作研发SFC音效处理系统后，开始逐步投入游戏产业，后续与任天堂合作研发SFC CD-ROM扩充周边时，获得任天堂首肯而开始研发自己的SFC CD-ROM相容机种。不过最后合作计划生变，失去任天堂支持的Sony于是决定自行投入游戏主机的研发，并于1994年12月推出首款游戏机主机PlayStation（PS）。



SCPH-1000

1994年12月率先登场的初代机种“SCPH-1000”是PS系列全机种中输出端口最齐全的款式，配备以往游戏机少见的标准S端口与AV影音端口，包装中还同捆附属AV影音端口线与S端口线，不需要购买专属的线材就可以使用，价格39800日元。



SCPH-3000

在初版机发售的7个月后，Sony推出了PS首款改版机种“SCPH-3000”，增加散热孔减少过热问题，并取消标准S端口，只剩下标准AV影音端口，同捆附属AV影音端口线。不过有需要的玩家还是可以购买专属输出线，从沿用至今的专属影音多重端口（AV Multi）来输出S端口信号。价格则是大幅调降1万日元，来到29800日元。



SCPH-3500

相隔8个月后的1996年3月，Sony推出了降价5000日元的改版机种“SCPH-3500”，主机本身没有什么显著变化，不过包装中同捆附属的手柄从1组变成2组。

SCPH-5000

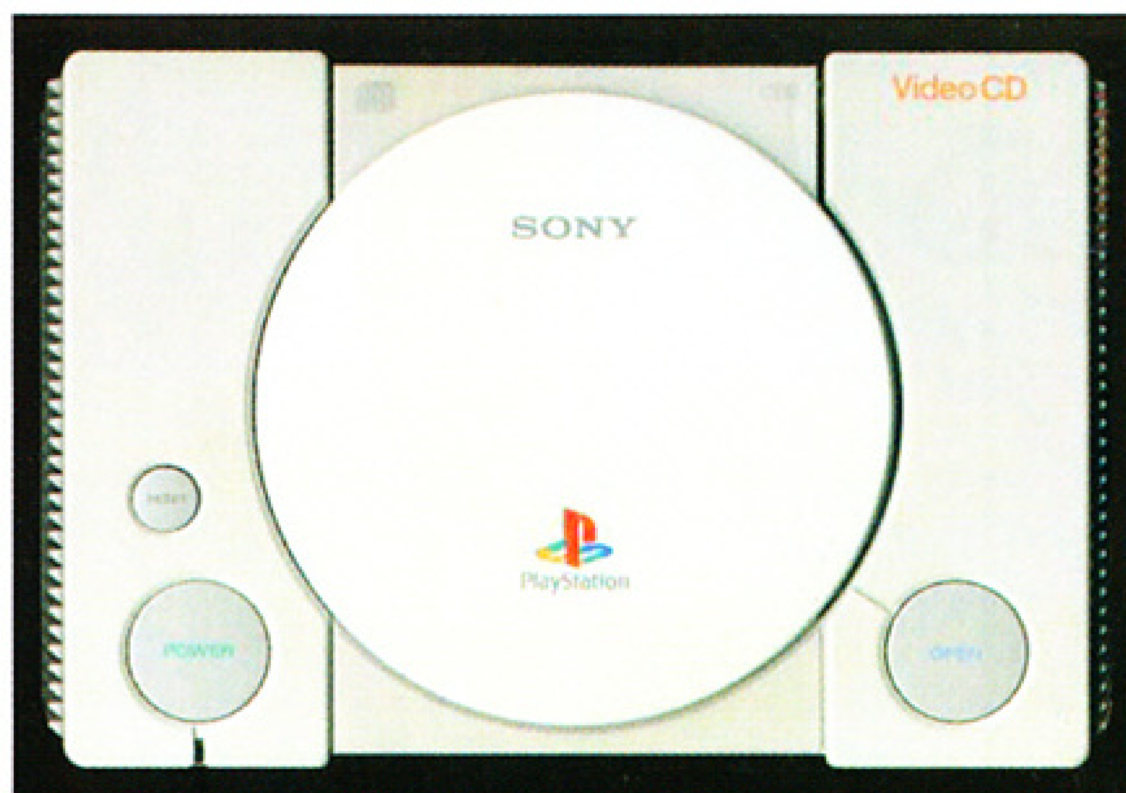
3个月后的1996年6月，Sony推出价格再次调降5000日元的改版机种“SCPH-5000”，至此PS价格已经调降至19800日元，降幅达50%之多。

SCPH-5500

1996年11月，Sony推出了取消标准AV影音端口的改版机种“SCPH-5500”，自此之后所有PS系列主机都采用专属影音多重端口搭配专属线材来输出，不再配备标准模拟影音输出端口。原本连接RF天线端口转接单元用的DC电源接头也一并取消。

SCPH-5903

Sony在1996年针对VCD盛行的亚洲地区推出特殊机种“SCPH-5903”，内置MPEG-1硬件译码芯片，支持Video CD 2.0播放功能，是全系列PS中唯一正式支持Video CD播放的机种，配色则是从标准的灰色改为白色。虽然比SCPH-5500更晚推出，不过仍配备有SCPH-5500被取消掉的标准AV影音端口。



SCPH-7000

经历前面几波频繁改版后，Sony这次间隔1年之久才在1997年11月推出改版机种“SCPH-7000”，价格调降至18000日元，并改良CD-ROM光驱以避免先前机种经常出现的光学读取头滑轨磨损下沉导致读取困难的状况，光驱控制芯片进一步整合，同捆附属的手柄则是改成具备双模拟游戏杆与双震动功能的DUAL SHOCK手柄。

SCPH-7500

13个月后的1998年12月，Sony推出了价格调降至15000日元的改版机种“SCPH-7500”，进一步整合音效芯片与光驱控制芯片，其余规格功能则维持不变。

SCPH-9000

1999年5月，Sony推出了承袭PS初代机造型的最后一款改版机种“SCPH-9000”，内部基板经过多次精简整合后尺寸已经缩小到初代机种的一半。先前一直都保留下来的并列扩充端口，因为从来没有推出过任何官方授权的支持周边，只有金手指卡或是VCD播放卡之类的非官方周边有用到该扩充端口，因此在这次改版中被取消。

SCPH-100（PSone）

在后继机种PS2于2000年3月正式推出后，Sony为了延续PS的销售势头，推出了造型大幅翻新的改版机种“SCPH-100”，将推出5年多以来一成不变的灰色方正造型改成小巧轻薄的白色圆弧造型，并将名称与商标改为“PSone”，价格维持15000日元。



PSone取消了原本用于联机对战的串行连接端口，只保留最基本的影音多重端口。电源供应器从内置改为外接以缩小主机的尺寸。背后并预留可安装专用液晶显示器的螺孔，可搭配5英寸高亮度TFT专用液晶显示器与车用电源供应器来满足车载使用等需求。



整体形象大幅改变的PSone让原本销售已显著趋缓的PS再度销量提升，明亮的配色搭配圆弧的造型也特别受到年轻女性族群的青睐。Sony并于2001年9月将PSone的价格调降至9980日元，同时推出专用液晶显示器，2002年5月改为开放价格（实际零售价降低）。这些措施让PS在PS2推出后很长一段时间仍能保持稳健的销售，最后终于在2004年5月达成全球出货1亿台的里程碑，其中PSone就贡献了2800万台以上。

DTLH-3000（NetYaroze）

为了让业余开发者也有机会开发PS游戏，Sony于1996年5月展开“Net Yaroze”计划，以12万日元的价格提供会员特制的软件开发工具包，其中包括工具光盘、开发手册、PC连接线，以及特制的PS开发机“DTLH-3000”，采用独特的消光黑配色，没有一般机种的游戏分区检查，可通过串行端口与PC联机将程序传输到主机执行。

DTLH-3000是一般玩家唯一有机会能取得的开发机，虽然没有分区检查但仍有正版检查，只能执行正版游戏光盘或是通过连接线从PC传输过来的自制程序。其他款式的开发机则是完全没有保护，可执行CD-R刻录的游戏光盘，不过只有签约开发商能取得。



NEC 3D-FX



1988年12月以PCE CD-ROM^2首开游戏机大容量光盘应用先河的NEC，在1994年的次世代主机战争中也没有缺席，于1994年12月正式推出采用CD-ROM为标准储存媒体的PCE后继机种“PC-FX”，并首度在游戏机上采用电脑机箱常见的直立式设计。PC-FX延续PCE SCD后期游戏的日本动画风格走向，特别强化动画播放的功能，配备了专属的Motion JPEG动画译码芯片，播放质量比其他竞争产品更佳。不过完全不具备3D绘图功能，明显落后其他竞争产品。49800日元的价格也比PS、SS高，加上缺乏话题性的热门游戏，使得PC-FX销售状况欠佳，也没有在欧美推出。

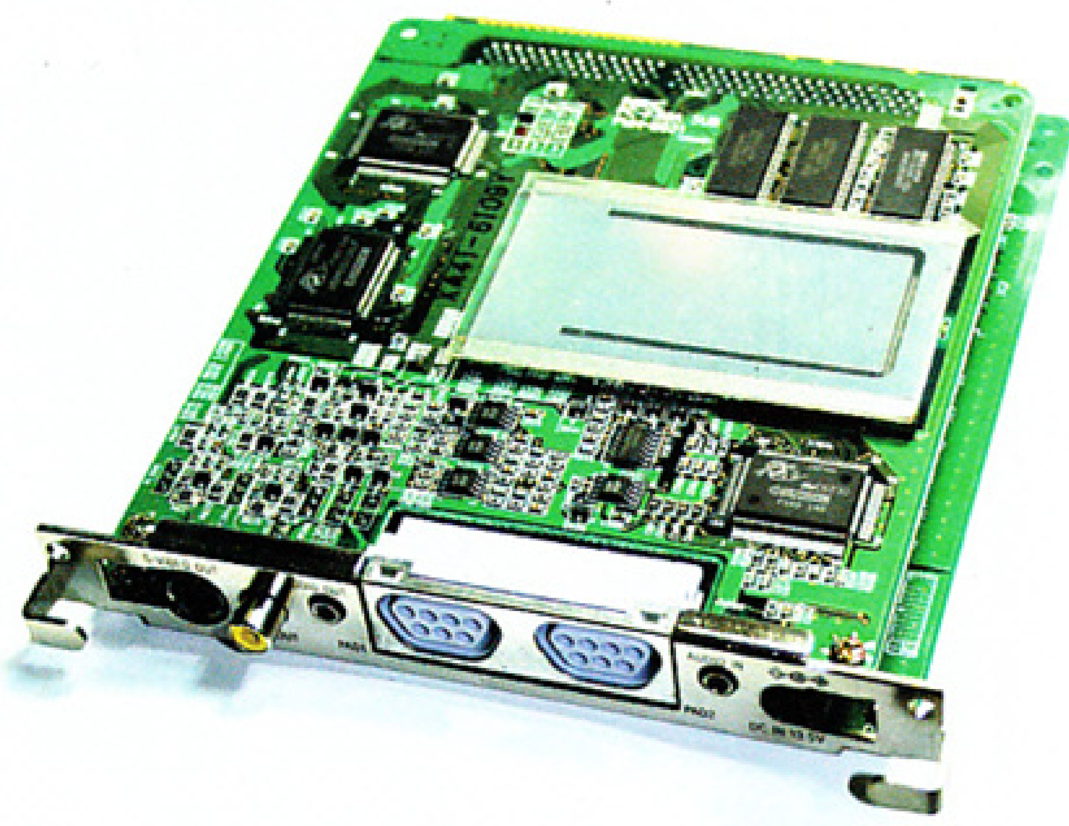
NEC PC-FX卡（FX-98IF）

由于销售状况欠佳，因此PC-FX并没有进行过任何改版，不过有推出可搭配NEC PC-98 CanBe系列PC来游玩PC-FX游戏的扩充卡“PC-FX卡”，类似3DO Blaster。



NEC PC-FXGA（for PC-98/for IBM PC）

不只是与PC-FX功能相同的PC-FX卡，NEC在1995年12月还推出了比PC-FX更强的扩充卡“PC-FXGA”，不但具备PC-FX所有功能，而且还加上当初原本预定要配备在PC-FX上，但是因为开发进度赶不上而未能实现的绘图芯片“Hu C6273”，具备每秒10万多边形的强大3D绘图效能，并提供选购的开发工具让玩家可以自行开发程序。



PC-FXGA可说是原本规划中的完全版PC-FX，不过关键绘图芯片Hu C6273因为开发进度问题而没有配备到PC-FX上，使得PC-FX最后只能采用老旧的PCE世代绘图芯片。虽然Hu C6273最后终于在1995年底随PC-FXGA登场，不过已推出的PC-FX并无法受惠于这些加强功能，在后继无力的状况下黯然退场，NEC自此也退出游戏机硬件竞争。

Nintendo 64

身为前两代游戏机霸主的任天堂，并没有赶上1994年这波次世代主机大战，而是要到1996年6月才推出SFC的后继机种“Nintendo 64（N64）”，直接跳过32位而以64位为目标，具备强大的处理性能，不过由于先前与Sony合作研发SFC CD-ROM的计划破局，加上对光盘储存媒体的不信任感等因素，因此仍采用传统的ROM卡带为储存媒体。



N64配备由MIPS研发的64位CPU、SGI研发的绘图芯片、RAMBUS研发的高速内存，在处理与绘图的性能上比起较早推出的PS、SS等主机有着显著的提升，ROM卡带则是赋予N64近乎零等待的启动与读取，不过也使得游戏的容量受到相当大的限制，而未能普遍导入像是大量全动态影片或是全程语音之类大容量光盘擅长的方式。

N64采用造型如同三叉戟的手柄，首度导入模拟游戏杆成为标准配备，并提供选购的震动扩充包，这些都是以往所没有的创举，也影响了其他竞争产品后续的发展方向。

Nintendo 64（NUS-001）

N64承袭了任天堂家用主机一贯的成熟设计，因此推出后并没有进行过多少改版，只推出一系列不同配色的版本，像是透明蓝、透明红，以及火红橘、葡萄紫、冰晶蓝、丛林绿、烟雾灰、西瓜红等鲜艳色彩，此外也包括透明黑或金色等限定配色款式。N64手柄的配色款式则是比主机更为丰富多样，只不过颜色虽多，但因为设计独特，所以有很多人一开始并不适应，觉得手感欠佳。



任天堂后续配合当红的《口袋妖怪》皮卡丘推出了特别款式的“皮卡丘N64”，采用蓝黄/橘黄双色配色，电源开关改成精灵球的造型，面板右侧配置有醒目的皮卡丘浮雕，右脚充当重置键，脸颊部分会发光。由于皮卡丘N64的造型尺寸与一般N64不同，使得该主机无法安装在64DD磁盘驱动器上，因此取消了底部用以连接64DD的专用扩展槽。2000年7月之后出厂的N64则是全面取消了64DD专用扩展槽。

内存扩充包（NUS-007）

N64本身没有什么显著的改版，不过开发之初就规划预留了强化游戏画面处理表现用的内存扩展槽，可通过后续推出的选购“内存扩充包”将主存储器从4MB扩充为8MB，提供支持游戏更多内存空间来进行3D绘图处理，提升画面的丰富度。



不过因为内存扩充包一直等到1999年6月才推出，支持的游戏也不多，而且都是不安装也可以游玩的选择性支持，因此直到最后都没有通过改版直接整合到N64中。

64DD（NUS-010）

虽然N64并没有采用当时流行的CD-ROM光盘做为储存媒体，不过仍规划了独家规格的“64DD”磁盘系统，预定以扩充方式追加具备64MB大容量与可写入特性的磁盘片来作为储存媒体，，搭配调制解调器卡带来进行网络联机，提供崭新的玩法与服务。N64卡带初期容量仅8MB（64Mbit），末期才扩增至64MB（512Mbit）。



64DD的概念相当前卫，像是通过网络下载提供新游戏或游戏追加内容，藉由大容量可写入储存空间来记录更多游玩过程中所产生的数据等。但是由于开发与推出进度大幅延后，因此一直到N64推出后3年多的2000年2月才随专属网络服务“RANDNet”捆绑推出，不过反应相当冷清，总共只推出10款专用游戏软件，来年2月就停止服务。昙花一现的64DD有许多概念被后续的NDS及Wii继承。

SEGA Dreamcast

在SEGA SATURN（SS）于市场竞争中挫败之后，SEGA自1997年起就开始将目标转向代号"Katana（刀）"的下一代主机开发。在针对SS的失败进行检讨与改进之后，于1998年11月推出了低价、高性能、简洁架构、洗练外型的"Dreamcast（DC）"。

DC可以说是彻底检讨SS败因所诞生的设计，摒除当年SS复杂的多处理芯片架构，转而学习PS简洁明了的设计。核心部分仅由HitachiSH-432位处理器CPU搭配NEC与Video Logic共同开发的Power VR2绘图芯片所构成，彻底针对3D绘图需求特化。之外并与微软合作导入Windows CE操作系统与开发环境的支持，提供便利的开发环境。

不只是软硬件架构的改进，DC还导入许多前瞻的设计，包括标准内置调制解调器，整合性的网络服务，兼具储存与游玩功能的VM记忆单元，支持VGA信号输出，具备双扩展槽的手柄。许多概念都被后续产品所承袭下来，成为今日常见的标准功能。

日版SEGA Dreamcast（HKT-3000）



1998年11月SEGA率先在日本推出的初代"Dreamcast"，采用了亲和的乳白配色，承袭SS的采用掀盖式光驱设计，省略重置键，只保留基本的电源键与掀盖键。配备4组手柄端口满足多人同乐需求。后方预安装了通信速度33.6Kbps的调制解调器。

相较于SS来说，DC的造型配色更为轻巧亲和，首发的价格也不到3万日元（29900日元），同时搭配街机当红的《VR战士3》同步推出，实现了以往难以达到的高移植度，因此造成不小的轰动。不过DC所采用的绘图芯片因为芯片制造商NEC方面的质量问题导致产量不足，使得主机上市初期的供货吃紧，打断了首发的购买热度。1999年6月SEGA将DC的价格大幅调降为19900日元。

日版SEGA Dreamcast（HKT-3010）

有鉴于初期的DC出现偶发过热异常的比例偏高，因此SEGA后续强化了DC的散热设计，推出了使用较强散热风扇的微幅改版机种，不过外观与功能没有变化。

美版SEGA Dreamcast（HKT-3020）

经过1999年5月E3展的强力宣传后，DC于来年的1999年9月9日在北美地区推出。美版DC的设计与日版大致相同，调制解调器则是从33.6Kbps升级为56Kbps。1999年9月9日之后出厂的日版DC调制解调器也都升级为56Kbps。



欧版SEGA Dreamcast（HKT-3030）

1999年10月14日DC在欧洲地区正式推出。欧版DC的设计与美版大致相同，螺旋状商标因某些因素从橘色改为蓝色，调制解调器自始至终都是采用33.6Kbps规格。



亚版SEGA Dreamcast（HKT-5000/5010）

DC采用YAMAHA以CD-ROM光盘为基础所研发的GD-ROM光盘，能在相同尺寸的盘片上容纳1GB的数据，且一般CD-ROM光驱无法读取，因此兼具保护的功效。

不过DC同时也支持混合音乐CD与多媒体数据的"MIL-CD"多媒体光盘，部分黑客于是通过这一途径破解了DC的保护措施，将GD-ROM游戏光盘的数据抽取出来，经过删减压缩后复制到容量较小的CD-R光盘上执行，造成严重的盗版问题。

为了解决盗版问题，SEGA于是修改了DC的设计，自2000年10月起推出取消MIL-CD功能让盗版游戏光盘无法执行的改版机种。后续亚洲版也跟进了此一改版。

由于不敌市场竞争所带来的沉重财务压力，SEGA于2001年1月31日正式宣布DC停产，并于2001年3月1日将DC的价格从19900日元降至9900日元出清库存。历经7代18年的SEGA家用游戏机主机硬件自此迈入尾声。

虽然DC本身退出竞争，不过其成本低廉简单易用的架构则是被SEGA的"NAOMI"与Sammy的"ATOMISWAVE"等相容街机基板给继承下来并发扬光大，后续有许多街机游戏都是采用这些基板制作，还推出了强化版的"NAOMI 2"。

Drivers 2000系列CX-1（CX-1）



2000年4月21日，SEGA与日本富士电视台合作推出了由smartX企划的DC整合型多功能电视"Drivers 2000系列CX-1（CX-1）"，限量5000台，价格88888日元。CX-1采用水滴状的圆弧造型，左右两侧有着会随音量变化的LED指示灯，正面有着4根如触角般的支架，奇特的造型很容易让人联想到70年代科幻片中的未来机器。

CX-1将DC与电视整合在一起，可游玩DC游戏也可以观看电视。包装中同捆附属DC专用的手柄、震动包、键盘、摄像头、耳机麦克风。可通过内置的33.6Kbps调制解调器与因特网联机软件《Dream Passport》上网浏览网页或是进行在线视频交谈。

由于CX-1只在日本通过网络限量贩卖，且价格高昂，因此相当罕见。

SEGA家庭卡拉OK组（HKT-5900）

在DC已正式宣布停产后的2001年3月29日，SEGA仍继续推出了可通过因特网在DC上提供卡拉OK下载欢唱服务的专属扩充周边"Dreamcast卡拉OK"，价格9800日元。并同步推出与DC主机同捆组合的"SEGA家庭卡拉OK组"，价格18800日元。

该周边是通过DC扩展槽来连接，具备调制解调器、麦克风输入、麦克风音量控制功能，搭配同捆附属的《SEGA卡拉OK for Dreamcast》软件连上因特网，就可以付费点唱SEGA营运的在线卡拉OK服务"SEGA卡拉OK"所提供的16000首歌曲。

限量特别版Dreamcast

除了标准版DC之外，SEGA也推出过各种搭配游戏或是特定主题的限量特别版DC，像是与Hello Kitty合作的"Hello Kitty Dreamcast组合"透明粉红/透明粉蓝机、针对柏青哥等特种娱乐场所推出的"Dreamcast R7"黑机、以《樱花大战》为主题的樱粉红机等。

DC自1998年11月推出到2001年3月正式停产为止，几乎没有任何显著的改版，一方面是因为DC一开始的设计就相当成熟简洁，不需要作太大更动，一方面也是因为DC推出到停产仅2年3个月的时间，还来不及进一步整合精简就退出市场竞争。



Sony PlayStation 2

以PlayStation初次投入家用游戏机主机市场竞争就大获全胜的Sony，于1999年3月2日正式发表PS的后继机种“次世代PlayStation”，并于同年9月的1999年秋季东京电玩展前夕正式定名为“PlayStation 2（PS2）”，2000年3月4日在日本率先推出。

PS2采用了震惊当时的高规格设计，包括高浮点数运算能力的64位处理器“EE”，高3D绘图效能与内存带宽的内嵌内存绘图芯片“GS”，支持DVD-Video激光视盘播放，向下兼容PS游戏与周边等，使得PS2一经发表就被各界寄予厚望。

SCPH-10000

2000年3月4日在日本率先登场的初代PS2“SCPH-10000”，承袭了PS的型号命名规则，并将编号从千位数扩增为万位数，价格则是与当年PS相同的39800日元。



SCPH-10000配备了非常丰富的输出入端口，除了承袭自PS的PS2手柄端口、PS2记忆卡插槽、AV Multi影音输出端口外，还添增了2组USB端口（1.0）、i.LINK端口（S400）、TOSLINK光纤数字音效端口（方形）、PC Card扩展槽（宽带套件用）。



由于SCPH-10000必须使用PS2专用8MB记忆卡安装播放程序才能播放DVD-Video激光视盘，因此包装中同捆附属了1张PS2记忆卡。不过首批SCPH-10000附属的PS2记忆卡在推出之后出现许多数据损坏的故障案例，Sony除了宣布免费提供更换之外，并紧急改良了PS2记忆卡的设计，后续出货的PS2记忆卡已不再出现此一问题。

SCPH-15000

由于SCPH-10000附属的1.00版DVD播放程序被发现存在着漏洞，因此Sony在2000年6月推出了微幅改版的“SCPH-15000”，将内附的DVD播放程序光盘升级成1.01版，并通过修改硬件的方式让1.00版DVD播放程序无法执行，之外并无显著改变。

PS2关于修改漏洞和防止盗版的改进一直在进行，初期确实比较见成效，但随着大量黑客都开始参与破解工作，双方的斗争变得明显激烈，最终结果就不多说了，道高一尺，魔高一丈。

SCPH-30001



在日本推出7个月后，Sony于2000年10月正式在北美地区推出PS2。首波登场的就是采用崭新设计的改版机种“SCPH-30001”，采用耗电量较低的180nm制程芯片，简化散热系统的设计，并大幅修改内部构造，取消日本版以PC Card规格扩展槽外接宽带套件的设计，改为可直接容纳3.5英寸硬盘机的专属规格内接宽带套件扩展槽设计。



SCPH-18000

相隔6个月之后的2000年12月，Sony推出了将2.01版DVD播放程序内置于主机硬件中的改版机种“SCPH-18000”。因为不需要PS2记忆卡来安装DVD播放程序，因此SCPH-18000包装中不再同捆附属PS2记忆卡，而是改附DVD遥控器与接收器。虽然SCPH-18000比SCPH-30001晚出，不过仍采用SCPH-1x000系列的旧设计。

之前的SCPH-10000与SCPH-15000也可以使用选购的“DVD遥控器套件（SCPH-10170）”附属的播放程序光盘，将PS2记忆卡的DVD播放程序升级为2.01版。

SCPH-30000

相隔4个月的2001年4月，Sony终于在日本推出采用北美版PS2崭新设计的改版机种“SCPH-30000”，特征与SCPH-30001相同，包装中不再同捆附属PS2记忆卡与DVD遥控器套件，全部改为选购。初期以开放价格提供，2001年6月起价格调降为35000日元，2001年11月价格调降为29800日元，2002年5月再次改为开放价格。

SCPH-37000L/SCPH-37000B

2002年7到8月Sony接连推出采用“海洋蓝（Ocean Blue）”与“禅黑（Zen Black）”等特别配色的改版机种“SCPH-37000L”与“SCPH-37000B”，内部构造经过微调，耗电量降至39瓦特，并同捆附属纵置架与DVD遥控器，价格30000日元。



SCPH-39000

2002年11月Sony推出了小幅改版的新机种“SCPH-39000”，以开放价格提供。

SCPH-50000

2003年5月Sony推出了第3代的改版机种“SCPH-50000”，大幅强化DVD播放功能，内置DVD遥控器的红外线接收器，兼容DVD-R/-RW/+R/+RW光盘，支持DVD播放480p逐行扫描输出，风扇运转噪音减少30%以上，价格25000日元。

Sony并配合SCPH-50000推出新版DVD遥控器，新增电源开关与托盘进退功能。

由于PS2自SCPH-50000起取消了i.LINK端口，因此包括《GT赛车3》等通过i.LINK联机对战的游戏，在后续机种上将无法使用原来的联机对战功能。



SCPH-50000MB/NH

为了进一步推广PS2的宽带网络服务，Sony于2003年6月推出以SCPH-50000搭配PS2宽带套件的改版机种“SCPH-50000MB/NH”，采用特殊的“午夜蓝”配色，内含PS2宽带转接卡与PS2专用硬盘机，并同捆附属相同配色的纵置架，初期价格35000日元，2003年11月降为29800日元，2004年11月降为24800日元。

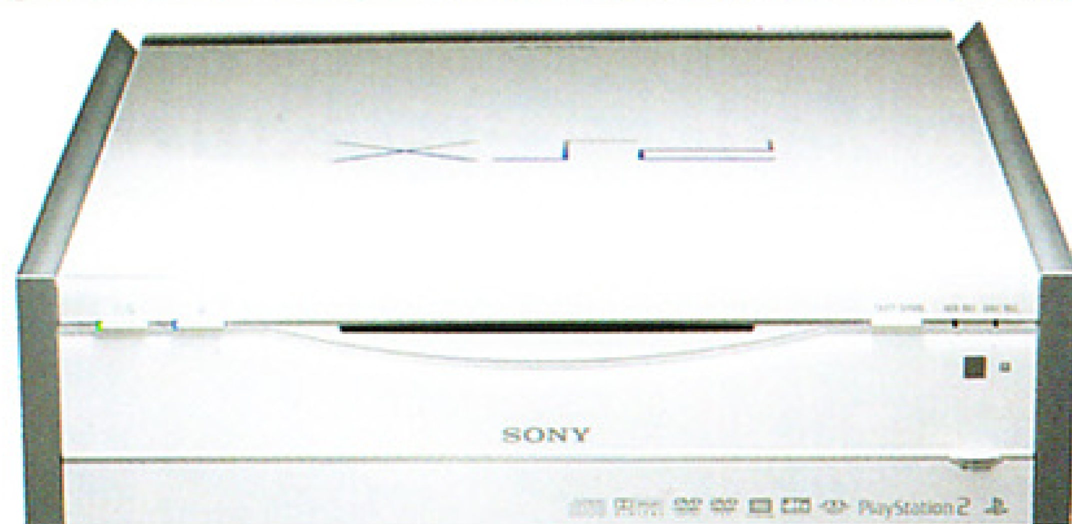


SCPH-55000GU

2003年11月Sony与BANDAI合作推出与《机动战士Z高达 幽谷vs.迪坦斯》同捆的“机动战士Z高达百式金包装”。这款型号为“SCPH-55000GU”的PS2采用百式相同的“百式金”金色涂装，并同捆附属2组百式金PS2手柄、“Z高达蓝”配色特制PS2记忆卡、大河原邦男设计的“宇宙世纪特别纵置架”，价格35000日元。



PSX（DESR-5x00/7x00）



2003年5月，因为PS/PS2的成功而一跃成为Sony本社副社长的久多良木健，正式发表将于2003年底推出融合PS2游戏功能与HDD/DVD数字录放机功能的数字影音家电产品“PSX”，后续并正式确定于同年12月13日推出，内置160GB硬盘机的DESR-5000价格79800日元，内置250GB硬盘机的DESR-5000价格99800日元。

PSX是融合了PS2游戏功能的HDD/DVD数字录放机，通过PS2的绘图能力来呈现图形化操作界面，搭配专属影像压缩/解压缩芯片来进行数字录放影处理，进一步延伸PS2诉求的多媒体影音娱乐功能，并首度采用至今仍是PSP与PS3标准操作界面的“多媒体任务栏（Cross Media Bar，XMB）”，支持系统更新功能，具备众多先进概念。

不过PSX的概念虽然先进，但是在基本功能上却差强人意，特别是游戏部分由于设计上的大幅变更导致兼容性受到影响，而且虽然内置了宽带以太网络端口与硬盘，但是迟迟未能搞定与PS2宽带套件的兼容性，即使经过多次系统更新仍未能彻底解决。

虽然PSX上市前备受关注，不过最终销售却不如预期，虽然后续陆续推出了DESR-5100/7100、DESR-5500/7500等改版机种，仍无法挽回其销售低迷的困境。



DESR-5100



DESR-7100

SCPH-70000CB

2004年11月Sony推出了堪称是PS2最重大改版的“SCPH-70000”，造型设计大幅翻新，配备进一步整合的90nm制程处理芯片“EE+GS”，并改为采用掀盖式光驱与外接电源供应器，体积缩小为原本的23%，重量减少为原本的45%。内置宽带网络端口。



SCPH-70000取消了硬盘机扩充功能，无法支持需要硬盘机安装的游戏与服务，因此Sony宣布将持续供应SCPH-50000MB/NH来满足有硬盘机需求的玩家。由于SCPH-70000的手柄端口与记忆卡插槽间距改变，因此必须使用新版的多人连接器。

SCPH-75000SSS

2005年11月Sony推出“缎面银”配色的改版机种“SCPH-75000SSS”，造型与功能和SCPH-70000没有显著变化，不过因为某些内部芯片的设计变更，造成部分PS2游戏（官方统计14款）出现无法正常运作的状况，不兼容的PS游戏也比之前的机种多。



SCPH-77000CB



2006年9月Sony推出了小幅改版的机种“SCPH-77000CB”，改善了SCPH-75000上部分PS2游戏不兼容的问题（从14款缩减至7款），价格则是降至16000日元。

SCPH-79000

在PS3上市后的2007年7月，Sony仍持续推出PS2轻量化的改版机种“SCPH-79000CB”，将主机的重量由原本的约900克缩减为约600克，电源供应器从约350克缩减为约250克，内部基板的尺寸也进一步缩小，外观与功能则没有显著变化。

SCPH-90000CB/CW/SS

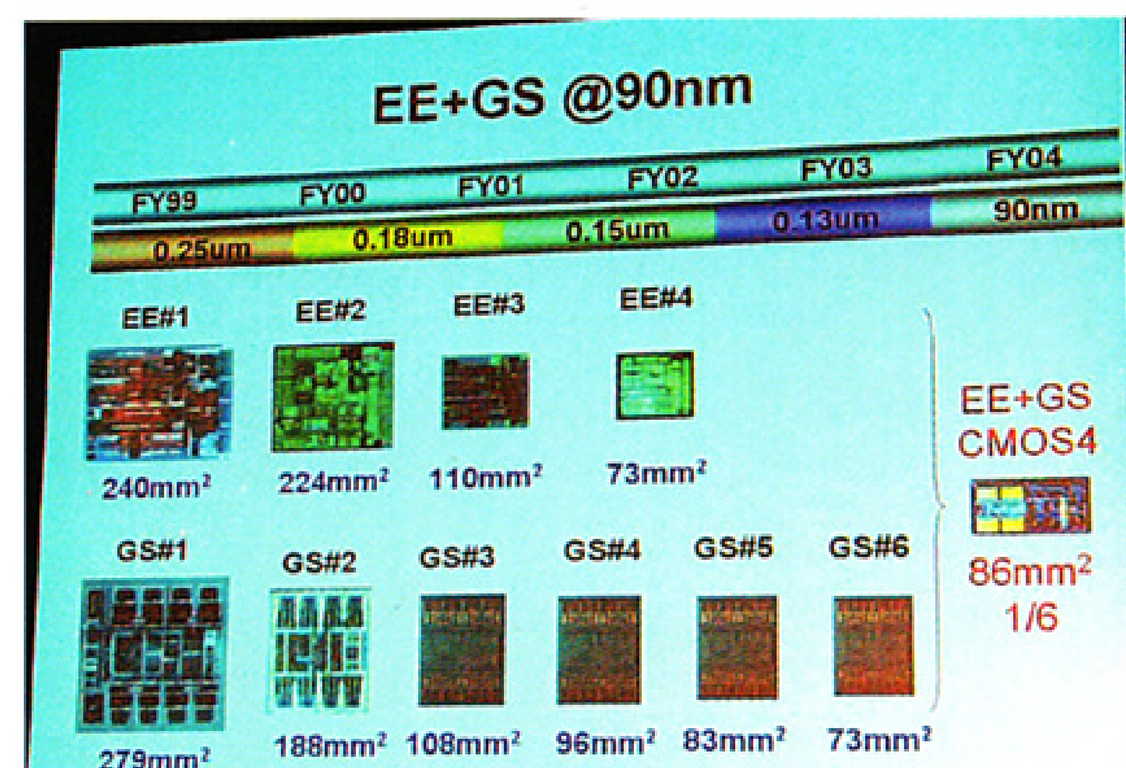


2007年11月，Sony推出了第5代的3款改版机种“SCPH-90000CB/CW/SS”，以SCPH-70000系列为基础加以改良，并将电源供应器改回早期机种的内置设计，包含电源供应器在内的重量由SCPH-79000的约600+250克缩减为约720克。SCPH-90000是目前仍持续供应的PS2最新改版机种，价格最初定为16000日元，后改为开放价格。

PS2自2000年3月推出至今，总共历经5个世代10余次的改版，可说是历代游戏机中改版次数最多的。而2004年底所推出的薄型PS2也发挥了当年PSone的效果，以轻薄短小化的崭新设计让已迈入产品生命周期中后期的PS2又再度火了一把，让PS2全球销售台数达到史无前例的1亿5368万台，单是薄型PS2就占了8000万台以上。



不同于以往游戏机主机处理芯片的外包生产模式，Sony打从一开始就将PS2处理芯片交由自家投资的半导体厂生产，并积极通过制程的微缩来降低芯片的成本。从初期的250nm一路微缩至末期的90nm，并将EE与GS处理芯片整合成单颗，面积逐步缩减至原来的6分之1，耗电量也显著下降，简化电源与散热的设计，让主机的尺寸进一步缩小。



↑EE+GS芯片面积仅初代EE与GS总面积的6分之1。

Nintendo Game Cube

任天堂在历经了推出FC、SFC、N64这三代主机之后，于2001年9月在日本地区推出了旗下第4代家用游戏机主机产品“Nintendo Game Cube”。



代号“海豚（Dolphin）”的NGC，是任天堂针对N64性能不易发挥的弱点所开发，采用由IBM以Power PC 750为基础所开发的32位处理器“月光（Gekko）”，ArtX开发的特制3D绘图芯片“飞宝（Flipper）”，MoSys开发的1T-SRAM主存储器，NEC开发的3D绘图芯片内嵌内存，提供简单易用且稳定高效能的处理能力。

为了克服N64的卡带所带来的容量限制，任天堂首度在NGC采用与松下合作开发的特制8厘米光盘，采用以DVD为基础的独家格式加上防拷贝保护来遏止盗版，具备1.5GB的大容量，8厘米的小型盘片可提高读取速度与缩短搜寻时间，并配备16MB的内存作为音效处理与数据缓冲用途，以减少读取的延迟。

Nintendo Game Cube（DOL-01）

2001年9月任天堂率先于日本地区推出型号为“DOL-01”的初代NGC，首卖价格25000日元，与前代N64相同。初代NGC采用了与名称“游戏方块”相符的独特方块造型，并附有方便携带的弧形提把。正面配置有4组手柄端口与2组记忆卡插槽，背面配置有沿袭自SFC的模拟影音输出端口与新增的数字影像输出端口，底面配置有2组串行扩展槽与1组高速并列扩展槽，

NGC除了沿用自SFC的模拟影音输出端口之外，还可以通过新增的数字影像输出端口输出高质量的D端口或色差端口480p逐行扫描影像信号，不过该数字影像输出端口只提供影像输出，音效输出仍须通过模拟影音输出端口输出，整合性稍嫌不足。

NGC底面配置的3组扩展槽可用来连接调制解调器、宽带网络套件、GB游玩套件。

Panasonic Q（SL-GC10）

2004年7月起任天堂以廉价简化版的“DOL-101”取代原有的“DOL-01”，取消了数字影像端口，因此无法通过D端口或色差端口输出480p循序扫描影像信号。2005年10月起改为开放价格。

NGC推出之后并没有进行太多次改版，首发的“DOL-01”一直延用到2004年5月才被廉价简化版的“DOL-101”所取代。

虽然NGC架构简洁成熟，在规格与价格上取得良好的平衡，不过在PS2先声夺人的优势以及Xbox后起直追的竞争下，除了任天堂本家的一线游戏阵容之外，许多第3方厂商游戏纷纷跨平台或是取消开发，使得全球销售台数落后PS2与Xbox，位居第3。

Panasonic Q（SL-GC10）

虽然NGC并不具备CD或DVD播放功能，不过与任天堂合作提供NGC特制8厘米光驱的松下电器，在NGC推出3个月后的2001年12月也推出了可游玩NGC游戏且具备CD与DVD播放功能的NGC兼容机种“Panasonic Q”，价格39800日元。

Q采用金属镜面的高级影音家电风格设计，采用可兼容8厘米与12厘米光盘的托盘式光驱，正面除了配置4组手柄端口与2组记忆卡插槽之外，并添增众多影音相关功能按键，顶面则是配置了黑白液晶状态显示器。NGC游戏与CD/DVD播放功能各自独立，须通过模式切换开关切换，数字影像输出端口只支持NGC游戏画面输出，TOSLINK光纤数字音效端口只支持CD/DVD音效输出，AV端口与S端口则是两者共享。因为Q的尺寸比NGC大，因此必须使用专属的GB游玩套件。



Microsoft Xbox

1998年与SEGA合作在DC上提供Windows CE操作系统与开发环境而初次接触游戏机市场的微软，在2000年3月PS2推出前夕发表了基于Windows操作系统与Direct X应用程序编程界面的家用游戏主机“Xbox”，并于2001年11月率先于北美地区推出。

来势汹汹的Xbox可说是完全针对PS2而来，包括处理器与绘图芯片的运作频率与处理效能、内存的容量与带宽等发表之初所默认的规格，几乎都是以PS2的2倍为基准（实际产品的规格有更动），并首度将大容量储存空间的硬盘机纳入标准配备，搭配内置的宽带网络端口与整合性的Xbox LIVE联机服务，让家用游戏机真正迈入网络时代。

Xbox是微软初次尝试进入家用游戏机市场的产品，为了缩短硬件研发时间，因此大量采用了PC上的现成技术与产品，包括由Intel提供的订制版Pentium III处理器，NVIDIA结合GeForce 33D绘图芯片与nForce整合芯片组技术而成的NV2A绘图芯片组等，可以说是将PC使用者长久以来所熟悉的软硬件架构延用到家用游戏主机上。

结合了先进且具备强大效能的处理芯片，使用标准规格的DVD光驱与3.5英寸硬盘机等周边零组件，加上内置电源供应器设计，使得Xbox的体积明显比PS2与NGC大上一圈，凸显了美式风格的厚实粗旷造型设计。

Microsoft Xbox



2001年11月Xbox率先于北美地区推出，首卖价格299美元，头3周销售超过100万台。后续为了应对2002年5月PS2的实质降价措施，因此微软在2002年5月将Xbox的价格调降为与PS2相同的199美元，6个月内降幅超过3成。

2002年2月Xbox在于日本地区推出，首卖价格34800日元。2002年5月跟进北美将价格调降为24800日元，降幅逼近3成，并提供早先购买的玩家游戏或周边回馈。

2002年3月Xbox在欧洲地区推出，首卖价格299英镑/479欧元，由于价格过高导致销售不振，因此微软紧急于4月将价格调降为199英镑/299欧元，降幅超过3成。

从以上历程可知在家用游戏机领域初试啼声的微软，在Xbox的推出上遭遇到许多意料之外的状况，除了北美的上市较为顺利之外，在日本与欧洲都采取了仓促的降价措施，推出仅1、2个月价格就调降超过3成，可说是历来主机相当罕见的现象。

由于Xbox的处理器与绘图芯片几乎都是采用外包方式获得，并没有买断芯片的知识产权，因此并无法进行进一步的整合或是改良，芯片价格也难以压低，微软甚至还因此与NVIDIA发生商业纠纷。这使得Xbox推出之后未能进行大幅的改版，只小幅变动基板的设计来提升生产性与对抗破解，以及更换不同品牌型号的光驱与硬盘机等。

Xbox的手柄则是经过一番改良，最初Xbox在北美与欧洲推出时所同捆附属的是尺寸相当巨大的大型手柄，只有日本因为考虑到东方人手掌较小的状况而同捆附属特别设计的小型手柄。不过后来提供选购的小型手柄广泛受到全球玩家欢迎，最后取代大型手柄成为包装中标准附属的手柄，大型手柄则是改以选购方式提供。



虽然Xbox主机硬件本身没有显著的改版，不过系统软件则是具备了改版更新的能力，后续也通过网络联机等渠道不断进行强化改版，这也是家用游戏机上的创举，并成为下一代Xbox360、PS3、Wii等主机的标准功能。为了降低相关授权成本，Xbox将DVD-Video光盘播放功能改为选购，必须购买内含DVD遥控器与红外线接受器的“DVD播放套件”方能播放DVD影片。



GAME SOFTWARE 电子游戏软件

封面图：《超级街霸4》角色朱莉（Juri）

2012年 3月上

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT FOCUS 本期焦点 FOCUS

GAME GUIDES 攻略人行道 GUIDES

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　编：黄昌星

编辑部

主　编：乔　沛
编　辑：孙　建
杨　旭
王　丰
连　毅
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科
特约画师：汤　米
美术指导：一　辉
美术总监：罗天泽
美术编辑：孙　建

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472178
广告电子邮箱：sammi@vgame.cn

发行邮购

电　话：010-64472180
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

本刊声明

Focus on Game News

游戏新闻眼

VOL 318

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



索尼于2月1日发表集团高层干部人事异动，现任执行主管兼执行副总裁平井一夫，将自4月1日起就任总裁兼执行长，成为索尼最高经营者。现任主席兼总裁兼执行长霍华德·斯丁格（Howard Stringer），在6月定期股东大会前将继续担任主席，之后会转任董事会议长。

EVENT 国内专讯

新年首个游戏盛会：2012台北国际电玩展

本刊讯　2012台北国际电玩展于2月2日早上10点，在台北南港展览馆正式登场，各家厂商除了耗资百万打造华丽的摊位装潢外，开幕首日还有许多明星代言人、游戏制作人，以及ShowGirl带来的精采热舞开场表演。

首先进入展场，就可以在左手边看到台湾索尼电脑娱乐带来上百台试玩机台，包含许多在PS3、PS Vita上尚未上市的游戏提供给现场民众抢先试玩。索尼在开幕式上也邀请到艺人安心亚及SCE亚洲总裁安田哲彦公布PlayStation的最新游戏及最新消息。

去年以体感主机Kinect风靡全球的台湾微软，本次带来超过四十款最新的游戏供玩家试玩，首日开展官方也邀请到艺人白歆惠和小小彬以及知名主持人蒋伟文参加，首日前50名玩家带任一款最喜爱的Xbox360游戏至现场排队，可获得限量红包，最大奖为Xbox360 250G主机。



Xbox360摊位现场报道

台湾微软这次以Kinect for Xbox360体感游戏为主体，展出近40款最新主打的Xbox360　游戏。开幕首日还特别请到艺人蒋伟文、名模白歆惠与童星小小彬，分别扮演《星球大战》的绝地武士与《超人总动员》的超人母子档现身，替一连5天的展出揭开序幕。

台湾微软在开幕首日特别加码送出50个Xbox360新春红包，最大奖为Xbox360 250GB主机，开放入场后立刻吸引大批玩家前往排队等候。现场请到知名星战迷艺人蒋伟文，以一袭绝地武士装扮手持光剑登台替展出揭开序幕，同时邀请名模白歆惠一同登台体验《Kinect星球大战》。

曾在电视剧中饰演母子的白歆惠与小小彬，现场特别变装为超人母子档，抢先体验以皮克斯动画电影为题材的《Kinect冲锋》，其中包括《玩具总动员》、《天外奇迹》、《超人总动员》、《汽车总动员》、《料理鼠王》等5款以经典皮克斯动画电影为主轴的独创体感游戏。

这次Xbox360摊位主打结合经典科幻电影《星球大战》题材的《Kinect星球大战》与结合皮克斯动画电影题材的《Kinect冲锋》两款开发中Kinect体感游戏，搭配囊括运动、塑身、动作、竞速、趣味等多样化类型的体感游戏一同展出，吸引不少携家带眷前来参观的家庭亲子族群。

除了Kinect体感游戏之外，现场还展出NAMCO BANDAI Games、TECMO KOEI Games、CAPCOM、KONAMI、Take 2及Ubisoft等重量级协力发行商的多款游戏，包括《火影忍者疾风传 终极风暴世代》、《灵魂能力5》、《装甲核心5》、《大蛇无双2》、《忍者外传3》、《龙族教义》、《生化危机 浣熊市行动》等，都受到核心玩家的喜爱。



周五（2月3日）下午2:00现场将邀请到曾经手《生化危机》、《恶魔猎人》等人气游戏的CAPCOM制作人小林裕幸登台与玩家见面，介绍预定5月推出的原创西洋奇幻新作《龙族教义》的特色。周日（2月5日）下午2:00则是请到曾推出《秋之回忆》等人气游戏的MAGES.帅哥音乐人社长志仓千代丸与主题曲歌手伊藤香奈子登台与粉丝分享《命运石之门》的中文化心得。

台湾微软消费通路事业群总经理吴胜雄于开幕致词中表示："我们希望家中每个人在任何时刻都能在Xbox360平台上找到适合自己的娱乐方式，不管是跟家人同乐，还是自己连上Xbox LIVE站上世界的舞台，Xbox360绝对能满足每个人的需求，并实现与家人共度幸福的玩乐时光！"

"同时，Xbox360突破性的技术在娱乐产业大融合上也扮演着相当重要的角色，例如今天现场所展示的全球经典电影巨作《星球大战（Star Wars）》与Kinect for Xbox360结合的《Kinect星球大战》游戏，它让电影不只是电影、小说不只是小说，这是有史以来玩家第一次可以通过体感方式体验成为绝地武士的乐趣！为许多星战迷一圆化身绝地武士的梦想。在新的一年中，Xbox360也将陆续推出超级大作与全新创作游戏，希望带给所有消费者全然不同的游戏娱乐体验。"



PlayStation摊位现场报道

开幕首日上午由SCE亚洲区总裁安田哲彦与人气窜升的艺人安心亚一同登台，替为期5天的展出揭开序幕。现场盛大展出上百款PlayStation 3与PlayStation Vita最新游戏，由众多甜美可爱的PlayStation Girl陪伴玩家游玩。

安田哲彦于开幕致词中表示，去年PS Vita紧随日本脚步在台推出后，获得市场好评，SCET后续预定于2月17日与欧美同步在台推出PS Vita 3G/Wi-Fi版，提供玩家更多选择。感谢所有支持正版的业者与玩家，让全世界的游戏厂商都愿意来台发展，进一步促成PS Vita的早期推出。





安田哲彦同时提到，在政府的支持下，数字人才培育计划顺利进行，已产出多款原创数字内容作品，在这次电玩展中首度亮相，希望玩家能亲自体验给予指教。现场还有上百款PS Vita与PS3近期或未上市新作的展出，以及众多知名制作人的见面会，希望大家都能乐在其中。

这次SCET以远超越其他参展厂商的摊位规模，盛大展出旗下以PS3与PS Vita为主力的众多新作游戏，其中有近半数约50款是目前还没有上市的游戏，现场难得有机会能抢先体验。其中PS Vita部分更是以占据最大面积的独立试玩展示区展出，陪玩的PlayStation Girl数量同样居冠。目前还是主流的PSP这次没有设置试玩机台，而是运用PS Vita向下兼容功能提供游戏试玩。



就单款游戏的展出来说，则是以SCET近期主打的《街霸X铁拳》最为盛大，不但设立充满节庆气氛的牌楼主题展示区，使用最新发表的Mad Catz特殊手柄与街机摇杆等专门周边提供试玩，制作人小野义德这次也首度与《铁拳》系列制作人连袂来台参与周六举办的活动。

推出1年有余的《GT赛车5》这次同样以专业驾驶舱提供最新版本的试玩，还备有即将在台推出的高分辨率OLED 3D头戴式显示器“HMZ-T1”，让玩家体验全面包覆视野的3D临场驾驭感。1月底刚推出的《最终幻想XIII-2》中英文合版在摊位后侧提供试玩，制作团队周六也会登台与玩家见面



包含本家与协力发行商都趁这个机会展出旗下未上市的开发中新作，包括《龙族教义》、《阿修罗之怒》、《职棒野球魂2012》、《时光之剑》、《生化危机浣熊市行动》、《海贼无双》、《黑暗领域2》、《忍者外传3》、《星战神鹰》、《烈火战车》等。现场只要试玩目前正在公开测试的《星战神鹰》，就有机会获得



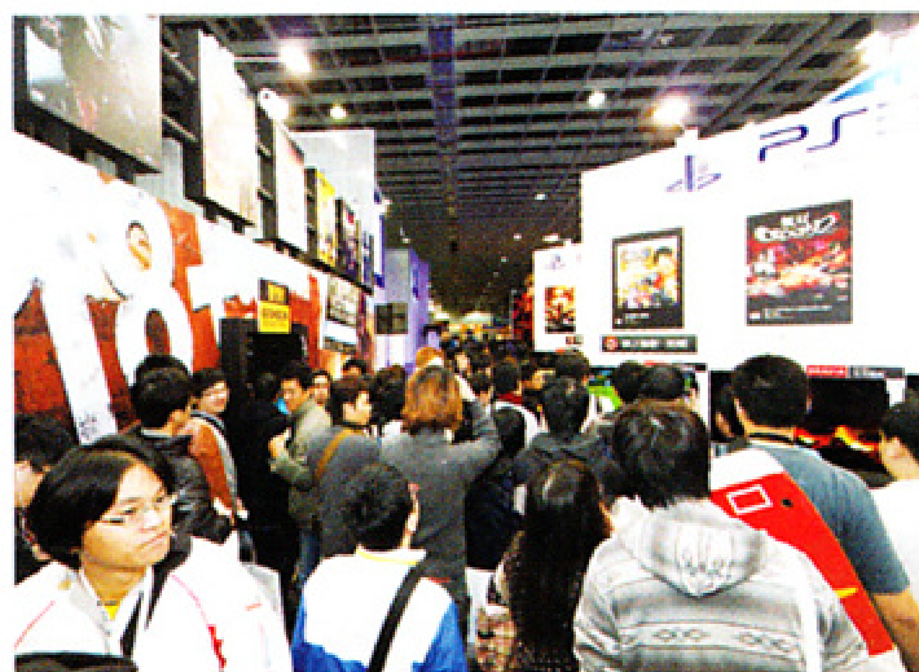
公测下载序号卡，在自己的PS3上下载试玩。在一系列开发中的PS3新作游戏试玩里面，其中以《海贼无双》人气最为旺盛。不过有年龄管制的18禁限制级游戏试玩区入口，却很不巧地位于最壅塞的《海贼无双》机台旁边。



先前安田哲彦提到由台湾本地团队开发的原创数字内容作品，这次在现场展出了3款PS3游戏开发成果供玩家试玩，包括乐多数字开发的PS Move体感舞蹈游戏《Music+》、福克科技开发的2D对战格斗游戏《Chaos Code》与基因游戏开发的2D横向滚动条动作游戏《逆转骑士》，这些游戏在现场也获得了不少人的支持。

现场舞台的重头戏设在周六（2月4日），从上午开始就会有一连串的舞台活动，包括《最终幻想XIII-2》制作团队签名会，台湾格斗神人“Gamer Bee”与日本格斗名人“マゴ（MAGO）”的《Ultimate Marvel vs. Capcom 3》与《街霸X铁拳》的表演赛，《街霸X铁拳》制作人小野义德与《铁拳》制作人原田胜弘签名会，《忍道2散华》制作人渡边一弘玩家见面会等等。





EVENT 国内专讯

【台北电玩展访谈】《龙族教义》制作人小林裕幸

在2012台北国际电玩展第2天，台湾微软Xbox360摊位邀请到CAPCOM动作角色扮演游戏《龙族教义》制作人小林裕幸举办见面会，与所有期待这款原创奇幻新作的粉丝玩家见面，分享这款游戏的内容特色。

《龙族教义》由小林裕幸担任制作人、伊津野英昭担任总监。这次应邀来台的小林裕幸是CAPCOM知名游戏制作人，先前曾经手包括《生化危机》、《恶魔猎人》、《战国BASARA》等众多人气系列作的制作，目前手边正在进行的开发案有《龙族教义》以及日前发表的《生化危机6》。

虽然活动前几天CAPCOM已经公布过发售日，不过小林裕幸于活动尾声还是再次亲自向现场与会的粉丝玩家宣布《龙族教义》将于5月22日与北美同步在台推出，包装中将同捆附属《生化危机6》试玩版的下载序号作为特典。



记者■当初决定尝试挑战开发这款原创新作的理由是?

小林■当时《恶魔猎人4》的开发工作告一段落，公司内部决定要制作一款不是沿用原有题材的原创新作，我和伊津野（英昭）于是就展开了《龙族教义》的制作。当时其实构思了很多题材，不过因为最初设定是要做一款开放世界的游戏，顾虑到要能让全球玩家都了解与熟悉，第一个想到的就是中古欧洲风格的史诗奇幻。

记者■当初在设定题材风格时，是否有特别意识到欧美市场的需求?

小林■基本上本作采用的史诗奇幻算是全世界玩家都熟悉且能接受的题材，因此当初在规划时是以全球化的角度出发，并非针对特定地区，而是希望做出一款全世界玩家都能接受的游戏。

记者■本作是由CAPCOM社内自行开发或者是有寻找外部团队合作?

小林■像《龙族教义》这么大规模的案子基本上不太可能由CAPCOM社内独力完成，不过光是社内就动员了超过100人参与，包含社内与外部团队在内，整个案子大约有300多人参与制作。

记者■相较于以往CAPCOM制作的3D动作游戏来说，本作有什么不同的特色?

小林■主要的特色有以往所没有的巨大开放世界，同时细致地描绘出细微环境景物，另外，包括主角与跟随者的造型特性都可以完全由玩家自定也是以往CAPCOM很少尝试的做法。

记者■本作看起来有着浓厚的欧美风格，当初在企划开发时是否有受到什么特定作品的启发?

小林■我与伊津野都是自幼就非常喜欢奇幻题材的人，特别是《魔戒》这样拥有庞大细微世界观设定的史诗奇幻作品，当初在着手进行《龙族教义》的制作时，设计师收集了大量史诗奇幻相关的数据，因此会让人觉得像是出自欧美厂商的手笔。

记者■能否请教一下游戏标题《龙族教义》中的“教义（Dogma）”具体的含意?

小林■“Dogma”直译就是“教典”、“教义”的意思，因为游戏中是由龙来传达各种讯息，引导主角踏上冒险旅程，因此取名为《龙族教义》，至于内容细节就有待玩家亲自由玩发掘了。

记者■本作中的“龙”不像许多奇幻作品那样只是强大凶暴的野性生物，而是具备超越人类的高度智慧与能力、能以语言传达讯息给人类的高等智慧生命体，之所以会这样设定的理由是?



小林■因为游戏剧情是由龙所主导，通过龙来传达各种讯息给主角（玩家），因此特别把龙设定成能说话、拥有高度智慧的存在，不过它仍旧是一般概念中的龙，强大到几乎难以匹敌的生物。

记者■本作收录的职业只有从基本3种延伸出来的9种，变化似乎有点少?

小林■因为各种职业所具备的动作与技能非常丰富，拥有相当多的变化，因此在设定职业时并不以种类取胜，而是将大量的元素集中到少数职业上，每种职业都有着许多可以深入钻研的内容。

记者■本作收录了多少种类的武器呢?

小林■数量多到我自己也记不得。游戏中可以通过各种不同手段取得武器，每种职业都有擅长的武器与无法使用的武器，还有分为头部、身躯、手腕、脚与配件等5大类型的装备，非常丰富。

记者■在线模式部分有什么能吸引玩家的特色?

小林■玩家可以通过联机登录与交换彼此的主跟随者，让自己的主跟随者成为他人的支持跟随者，提供模拟多人联机合作游玩般的感受。借出的主跟随者在陪同其他玩家冒险时并不会升级或是取得技能，不过可以获得曾经历过迷宫的冒险经验，以及替玩家赚取能用来召唤跟随者的结晶。

记者■之所以没有提供玩家直接联机组队战斗功能的理由是?

小林■如果要采用玩家联机组队的玩法，那么4名玩家必须约好时间一起上线组队出团，并不能随时想玩就玩，所以我们设计了在线登录与交换主跟随者这样的机制，让玩家可以召唤其他玩培育的角色组队，随时想玩就玩。另外，因为本作是采用实时反应的动作战斗，通过联机容易受到延迟等因素的影响，可能无法维持相同的体验。基于上述理由，因此没有提供直接联机组队的功能。

记者■先前本作曾发表将与人气漫画改编动画电影《烙印勇士》合作，未来是否还有计划与其他知名史诗奇幻作品合作呢? 例如《罗德岛战记》之类的?

小林■现阶段只有计划与《烙印勇士》合作提供特殊设计的装备，还没有其他的合作计划。不过我们有请到曾撰写《罗德岛战记》小说的水野良先生帮本作撰写原创小说作为抢先购入特典。

记者■有预期让本作系列化吗? 如有，那么下一步有打算要朝什么方向发展吗?

小林■以制作者的角度来说当然是希望能系列化，不过现阶段的心力都集中在把游戏顺利完成推出，之后的发展还没想过，毕竟游戏要畅销才有机会推出续作。

记者■之所以决定随游戏附赠《生化危机6》试玩版下载序号的理由是?

小林■《龙族教义》毕竟是款尚未建立知名度的原创新作，因此这次才会决定随游戏附赠《生化危机6》试玩版下载序号，一方面借由《生化危机6》系列的高话题性来拉动《龙族教义》的声势，一方面也希望让喜爱史诗奇幻与喜爱惊悚生存两种不同类型游戏的玩家尝试其他类型的作品。

记者■能否谈谈同样是由您担任制作的《生化危机6》这次最大的变革有哪些?

小林■这次的《生化危机6》会尽量保留先前《生化危机4》与《生化危机5》中受到玩家好评的要素，同时收录超越以往系列的庞大丰富内容与更紧张刺激的高动作性战斗，敬请期待!

【台北电玩展访谈】《忍道2》制作人渡边一弘

EVENT 国内专讯

台湾索尼电脑娱乐（SCET）周六在2012台北国际电玩展现场摊位主舞台举办PS Vita动作游戏《忍道2散华》制作人见面会，会中邀请Spike游戏制作人渡边一弘登台，亲自向玩家介绍游戏特色与确认中文版推出的消息，还带来一系列特制周边送给现场粉丝玩家。

《忍道2散华》是继《忍道 戒》与《忍道 焰》后，首款登上PS Vita的《忍道》系列最新作，由曾经手《天诛》与《侍道》系列、擅长和风题材的ACQUIRE开发，承袭系列作品飞檐走壁神出鬼没的忍者匿踪动作玩法，并收录众多活用PS Vita功能的系统。

初次应邀访台的渡边一弘以一身风流潇洒的装扮登场，拍照时还大胆地搂着登台展示PS Vita游戏的PlayStation Girl，与其他或严肃或搞笑的制作人风格相差甚多。身为Spike制作部门制作人的他，先前曾经手过《喧哗番长》、《侍道》等作品，这次则是负责《忍道2散华》的制作。

渡边一弘表示，这次的《忍道2散华》是悄然无息地潜入敌阵暗杀敌人完成任务的“忍者隐密动作游戏”。现场他询问台下玩家是否知道《天诛》系列，许多玩家纷纷举手响应，他接着强调《忍道2散华》就是由当年《天诛》的开发团队ACQUIRE所开发，以超越《天诛》为目标。

游戏采用与前作不同的角色与故事背景，玩家将扮演遭到背叛而一夕间丧失所有伙伴并身受重伤差点丧命的忍者火祭禅，为了复仇而投身因争夺魔镜而陷入混乱的宇高多三方势力之争。

游戏最具代表性的招式就是在敌人尚未察觉时暗中接近、一击葬送敌人性命的血祀杀法，让玩家扮演的忍者神出鬼没杀人于无形。除此之外，还加入发动后能轻松以华丽招式杀死远方敌人的斩刻，以及能像鼯鼠一样展开滑翔翼在空中飞翔的风黑羽等之前所没有的特色招式。

游戏活用PS Vita加入的触控功能，可以通过触控快速呼叫或切换选单、转换为第一人称瞄准视角、发动斩刻、呼叫地图或是确认敌人杀气传来的方向等，只需要轻松点击就能随时触发。



游戏中可以搜集材料加以调和来制作出新的忍具，而且不只是独自一人打宝，还能使用“通讯壶”通过PS Vita加入的“near”联机功能来获得其他邻近玩家的数据，以增强道具的效果。

虽然去年东京电玩展SCE亚洲区总裁安田哲彦就已经透露过《忍道2散华》会中文化，不过这次渡边一弘还是亲自在台上再次向玩家确认了中文化的消息，预定2012年春季推出。另外还确认日前在日本公布的下载内容“镜之化身”之后也会配合中文版加以中文化推出。

这次访台渡边一弘特别带来游戏特制周边，现场通过有奖征答送给玩家，包括签名T恤、PS Vita收纳包与马克杯，后续还抽出幸运玩家赠送PS Vita主机大奖，见面会活动至此圆满结束。会后SCET同样安排渡边一弘接受媒体访问，深入剖析这次在PS Vita上开发新作的心得。

记者■《忍道2散华》花了多久的时间开发？觉得在PS Vita上开发的优点有哪些？

渡边■《忍道2散华》实际进行开发大概是在1年半之前吧，当时听说SCE计划推出下一代掌机PS Vita，因此决定要在这个新平台上开发新作，于是大家就想到《忍道》这个系列应该不错。当初《忍道 戒》在PS2上推出时，因为操作相当复杂，因此几乎用光了PS2 DS2手柄上的所有游戏杆按钮。原本先前也想过是否要在PSP上推出续作，不过PSP的游戏杆按钮不便使用，加上性能也不太够，所以最后决定在PS Vita上制作。不过PS Vita的按钮还是比DS2手柄少，因此特别活用



PS Vita新增的触控功能来取代部分按钮的操作。为了不让玩家双手离开游戏杆按钮，因此触控的操作区都设在画面左右两边，只要伸出大拇指就能按到，背面触控也很容易使用。

记者■《忍道2散华》中文版已经有确切发售日了吗？

渡边■基本上已经确定了，不过细节还要跟SCE方面商量好才能公布。

记者■中文版会采用何种语音呢？

渡边■考虑亚洲包括台湾、香港、新加坡等地的需求，会采用中文字幕搭配英文语音。

记者■之所以会决定中文化的理由是？

渡边■从近年来的表现，可以深刻体会到亚洲是个非常有活力的市场，为了让更多亚洲玩家能接触到这款游戏，因此这次特别与SCE Asia合作将随PS Vita推出的《忍道2散华》中文化推出。

记者■除了PS Vita之外，有计划在PS3上推出吗？

渡边■近年来忍者动作游戏蔚为风潮，不过以日本市场来说，近年来掌机市场逐渐压过家用市场成为主流，因此《忍道2散华》才会决定在PS Vita上推出，目前暂时没有打算在PS3上推出。

记者■日文版目前在亚洲的销售反应如何？

渡边■从目前的数据来看反应还不错，让我对中文版的推出更具信心。

记者■后续还有针对PS Vita的新计划吗？

渡边■以《忍道》系列来说，因为PS Vita要等到2月17日才会在欧美推出，《忍道2散华》也会跟着进军全球市场，后续会视销售状况来决定是否继续制作新作。以其他系列作来说，因为PS Vita的开发非常容易，未来如果有计划要开发新作时，会优先考虑在PS Vita上推出。PS Vita是个潜力十足的平台，这次《忍道2散华》只发挥了其中一小部分，希望未来有机会能发挥更多。

记者■您觉得PS Vita在游戏开发上最独特有趣的地方是什么？

渡边■我觉得“near”联机功能相当有趣，如果能充分融入游戏中的话应该有很大发展空间，这次《忍道2散华》只运用在道具交换的功能上，算是只发挥了一小部分而已。另外，我自己印象比较深刻的还有PS Vita的OLED屏幕画质非常漂亮，不但色彩鲜艳，对比也很鲜明。因为《忍道2散华》的场景多半是黑夜，PS Vita OLED屏幕在暗部的发色与对比表现极佳，替游戏增色不少。



EVENT 国内专讯

【台北电玩展访谈】《命运石之门》志仓千代丸

台湾微软周日在2012台北国际电玩展Xbox360摊位主舞台举办Xbox360假设科学冒险游戏《命运石之门（Steins;Gate）》企划原案MAGES.社长志仓千代丸与主题曲歌手伊藤香奈子的粉丝见面会，吸引了大批热情的游戏与动画粉丝参与，将主舞台周边挤得水泄不通。

多次来台的志仓千代丸，这次的访台行程相当紧凑。周六首先是与伊藤香奈子以及中文版主题曲歌手安娜李参加了开拓动漫祭的演出，与动画粉丝见面互动。周日又现身台北国际电玩展现场，与游戏粉丝见面。

现场伊藤香奈子应邀登台演唱日文版的游戏主题曲与动画版主题曲，获得现场粉丝玩家热烈回响。此外，中日英文都相当流利的艺人安娜李也应邀登台演唱这次专门为中文版全新录制的中文片尾曲《另一天堂（Another Heaven）》。

结束演唱行程后，志仓千代丸、伊藤香奈子、安娜李3人随即在台上进行对谈，由MAGES.营销事业部企划长梅本昭仁担任主持，负责本次中文化翻译的黄政凯担任口译。虽说受限于语言隔阂而必须通过翻译来将心意传达给粉丝玩家，不过仍获得现场玩家的热烈回应。志仓千代丸还特别准备小抄以中文向粉丝玩家问好，日文流利的安娜李不时穿插的妙语也引来众人的笑声。



由左至右依序为：安娜李、伊藤香奈子、志仓千代丸

记者■5pb.本次即将在台湾推出Xbox360中文版《命运石之门》，是从什么时期开始决定要制作的？

志仓■从去年秋天开始制作的，并交由专业工作室开始翻译。

记者■那是因为什么契机而决定开始制作中文版的呢？

志仓■在台湾举办了各种活动，并且切身感受到了台湾玩家的热情，令我不禁感觉到不能不在台湾推出啊！

记者■既然志仓先生常常和台湾的玩家们贴身接触，对于台湾的御宅族们有何印象？

志仓■嗯，果然和日本的御宅族感觉很像啊！

记者■那如果和日本的御宅族相比，哪边战斗力比较强呢？（笑）

志仓■嗯……果然还是日本战斗力比较强吧……不过我觉得御宅无国境，也就是说“Otakuisno Border”！

记者■那这个Xbox360中文版是否有什么追加或惊喜要素呢？

志仓■竟然！就变成中文了！的这种感觉。

记者■那PS3版的《命运石之门》有可能推出中文版吗？

志仓■PS3版目前还没有计划，不过很想推出呢。“No Border（无国界）”！也就是说！虽然很想准备，不过……“No Border（无国界）”！

记者■那请问在决定中文化之后，是因为什么契机邀请安娜来演唱中文版主题曲呢？

志仓■事情是这样的，我收到了一张安娜的照片，然后就决定是她了。

伊藤■太快了吧！

志仓■毕竟可爱就是正义嘛！

安娜■连我自己都没听说原来是这么回事……

记者■既然提到歌曲的部分，我想要请问伊藤小姐对于演唱《命运石之门》各个版本的主题曲时，是抱持着什么心情来诠释歌曲的呢？

伊藤■我已经演唱“千代丸风”歌曲很长一段时间了，从前作的《混沌思绪》开始，歌曲之中都会藏有很多游戏的关键词。如果不了解原作故事，会令人感到一头雾水，那也正是歌曲饶富趣味之处。但是整体来说的话，歌曲的演唱难度非常的高，所以每次都是拼尽全力来诠释歌曲。



记者■那伊藤小姐会为《命运石之门》剧场版带来全新的主题曲吗？

伊藤■会怎么样呢？（转向志仓社长）

志仓■会怎么样呢？

伊藤■如果社长可以指定我唱的话一定很开心呢，到底会不会来找我唱呢？

志仓■……（装傻中）

记者■也顺便请教一下剧场版的故事内容将会是？

伊藤■如果老实回答的话一定又会被骂吧？

志仓■对啊！

伊藤■动画剧组一定又会一边喊着“社长！”一边杀过来吧！

安娜■社长～

伊藤■如果被安娜撒娇那也只能老实招出来了吧？

志仓■我只能说剧场版是个“如果不了解《命运石之门》的话，就算看了也完全没有意义”的作品。也就是说是后续故事……的感觉。

记者■那剧场版中会出现全新的角色吗？

志仓■应该不能说是新角色……吧，应该说“现在的角色们，有了一场全新的体验”。

伊藤■阿～说溜嘴了，刚刚剧透超多的！

志仓■刚刚说的都是假设的啦。

伊藤■日本人真是暧昧！

志仓■故事还是需要保留一些惊喜的对吧。

记者■那话说回来，之前有推出过《命运石之门》的iOS版本，游玩起来也十分的顺畅便利。那有可能推出《命运石之门 比翼双飞的恋人》的iOS版吗？

志仓■因为在推出《命运石之门》iOS版的时候，游戏引擎已经完成了，所以我认为迟早会推出。

记者■那请问一下新作《机械学报告》实际的推出时程？

志仓■发售日呢，还是秘密。如果继续逼问我的话，我也只能回答大概是在春季吧。

记者■提到《机械学报告》就令人想到本作是以3D来制作游戏画面，5pb.之前的作品都是2D插画来制作，这个滑顺的3D建模技术是从何而来？

志仓■这是5pb.和别家公司所共同全新开发的技术，而且和《Ever17》的游戏引擎完全不同。

记者■访谈也差不多进入尾声，请问各位对于台湾的宅文化有什么特殊的印象或感想？

伊藤■刚刚舞台演唱的时候，台湾观众反应有够热烈的，而且就算说日语大家好像都听得懂，可以感受到台湾御宅族们因为喜爱ACG文化而努力学日文的热情，连语言的隔阂的可以突破！

志仓■嗯，该怎么形容呢？提到御宅族，一般认知上来说还是日本的文化之一，不过很意外台湾也很多御宅族。我虽然来台已经五次了，但总让我感觉人还待在日本，也有很多人通日文，让我感觉就像是“Family”的感觉。

记者■既然同是一家人，那志仓社长觉得台湾的女性御宅族比较可爱，还是日本的女性御宅族比较可爱呢？（笑）

志仓■安娜你是御宅族吗？

安娜■我是御宅族。

志仓■那台湾的御宅族比较可爱！啊～好像回去之后会被日本女性众们痛骂一顿……

《火影疾风传 终极风暴世代》制作人西川裕贵

EVENT 国内专讯

台湾万代南梦宫伙伴与曼迪传播合作，于2012年台北国际书展举办了《火影忍者疾风传 终极风暴世代》电玩大赛。各媒体受到台湾万代南梦宫伙伴的邀请，对该作游戏制作人西川裕贵进行了专访。而制作人也在访谈中详细阐述了新作的游戏系统，以及介绍了和前作不同的改进要点。

记者■《火影忍者疾风传 终极风暴世代》收录了历代最多，达70名的操作角色，制作小组是如何突显出每个登场忍者的特色和招式？

西川■虽然收录了多达70名的操作角色，不过制作小组对于角色特征上的制作细节十分的坚持。不过《火影忍者》原作的忍者们本来就都非常有特色，为了让游戏性更为增加，在游戏化上把注意力着重放在如何把原作中的招式顺畅地在游戏中体现上面。

本系列在游玩上强调只要简单的输入一个按钮就可以帅气的使出连段、招式，就算是不擅长动作游戏的玩家也可以轻松上手。所以会挑选原作忍者的招式，组进连打按钮施展的连段、输入专用指令使出的单发绝招以及威力最高的强力奥义中，来重现出原作招式。

至于要选哪些招式加进游戏之中，在开发时都会由制作小组进行充分的讨论，再送交漫画/动画的剧组来确认是否有不符合原作的部分。而对方也会回馈我们各种意见，令游戏角色的完成度更加提升。我们也希望能更加表现出原作的氛围，令喜欢《火影忍者》的玩家能更加满足。

记者■那游戏中同时会收录年轻时代忍者，以及长大后疾风传的忍者，在角色强度上面有是符合原作强度？还是有作出平衡调整？

西川■本作名称定为“终极风暴世代”，主打跨越了时代的梦幻对战，可以实现例如“少年鸣人”对“青年鸣人”这种不可能的组合。而本作在制作上以“对战用游戏”为主要制作目标，所以不会有小孩不可能打得赢大人的这种情况发生。虽然以原作世界观来说，忍者们随着年月增长实力会也变强，不过在游戏上为了令所有玩家都能享受乐趣，所以针对了角色强度作了非常严谨的调整。

记者■在原作中，部分忍者在长大之后多了可以变身的觉醒型态，那没办法觉醒的少年期忍者不会相对比较弱吗？

西川■虽然有部分忍者可以变身，但本作中刻意将平衡度调整为就算可以变身但不一定可以稳操胜券。当然，变身之后的忍者在视觉上的改变、招式的强化和能力的增幅等等都有确实作出来。但是变身着存在风险，变身解除之后会受到能力增幅的反作用而变得比变身之前衰弱。而且变身条件也会加上重重限制，并非随意的变身。所以掌握变身的时机在战略上也是很重要的一环。

记者■也就是说角色们互相都有契合度和自己的弱点？

西川■有擅长对付远距离角色的忍者、也有擅长对付近距离角色的忍者，所以选择不同的角色组织出不同战略也是很重要的。

前作《火影忍者疾风传 终极风暴2》在角色强度调整上，还是有针对重点角色强度有调的较强一些，但是本作真的就是为了对战而推出，所以以强度调整为重点制作，调整的非常平衡。

记者■强度调整真的十分辛苦呢！而且游戏不是还收录了超过70名以上角色吗？

西川■我们针对了超过70名以上的角色，分别调整了招式的发生速度、攻击判定的范围，这些都是以frame数单位来仔细调整，有玩过前作的玩家也不妨仔细品尝本作中用心更改的细微设定。

记者■那可以请制作人解释一下新的“替身量表”以及“查克拉取消冲刺”两个系统概要吗？

西川■以往的攻击在连打按钮打完一套之后就会陷入硬直，而查克拉取消冲刺可以在任意时机将连段攻击取消，再度发动新的连段攻击。而玩家可以使用查克拉取消冲刺来创作出原创的连段，并且挑战比起游戏预设更加多的连段数，可以说是增加玩家连段选择自由度的新系统。

记者■那吃到连段的玩家该怎么办呢？只能乖乖的一直被打吗？

西川■这时候就可以使用刚刚提到的第二个新系统“替身量表”了。在以往的终极风暴系列中都会收录的替身术，在本作中有了大变动，更改为量表式并设下使用次数限制。以前替身术只要消费查克拉就可以使用，但是在这作替身术设下最多使用4次的限制，所以说不能胡乱使用替身，要在吃到对手的大招时使用为佳。所以平常使用防御或是辅助角色救援，在关键的时刻才用掉王牌替身术。

记者■也就是说不再是“替身放到爽”了对吧！

西川■没错，而且这次把替身独立出来，设定了一个替身钮。以前是和防御放在一起，在适当的时机输入防御就会变成替身术，也有很多玩家是连打防御钮使出替身术的。

记者■也就是说替身术的“指令输入时间”变长，而“使用次数”变少了对吧？

西川■没错，也就是说使出替身术的难度变低了，但是使用的时机变得更重要了。如果一直乱放的话替身很快就会用完，陷入危机的时候就会显得无计可施。而且没有替身可用，只能一直防御的话可能会被“崩防”，所以分清楚何时该用防御、何时该用替身是攻防的关键之一。



记者■那接着想请教制作人有关于本作在“在线对战”部分的强化和改进？

西川■前作《火影忍者疾风传 终极风暴2》是系列首款收录在线对战的游戏，而其中也只有收录了普通的对战。我们吸收了前一款制作在线模式的经验，大量增加了现在玩家喜好的在线对战模式。

新加入了在线的排名赛，还加入了可以4到8人的锦标赛，还有收录了无限战斗，如果玩家不落败，就可以在房间内不断接受挑战并持续更新连胜纪录－感觉就像是在电玩场里面不断接受路人挑战的气氛。

除了刚刚提到，认真以实力来分出胜负的游戏模式之外，还有可以自由设定忍具、辅助角色性能的EX排名战，可以令对战的自由度更加提升。

记者■真的新增了很多网络对战的模式呢！

西川■对的，所以我们希望买了游戏的玩家不是破了一轮之后就封片，而是可以体验到使用玩不腻的大量角色上网和全世界的玩家对战，享受各种对战模式不同的乐趣－可以不断的拿出本作重复游玩。

记者■那这样的话日文版的游戏可以和英文版进行网络对战吗？

西川■当然可以！只要同样是《终极风暴世代》的话，不分版本全世界都可以网络对战。举例来说，台湾的玩家可以创房邀请日本、北美、欧洲等不同国家的玩家入房，直接在家里跨国进行一场锦标赛，来一场世界第一决定战。

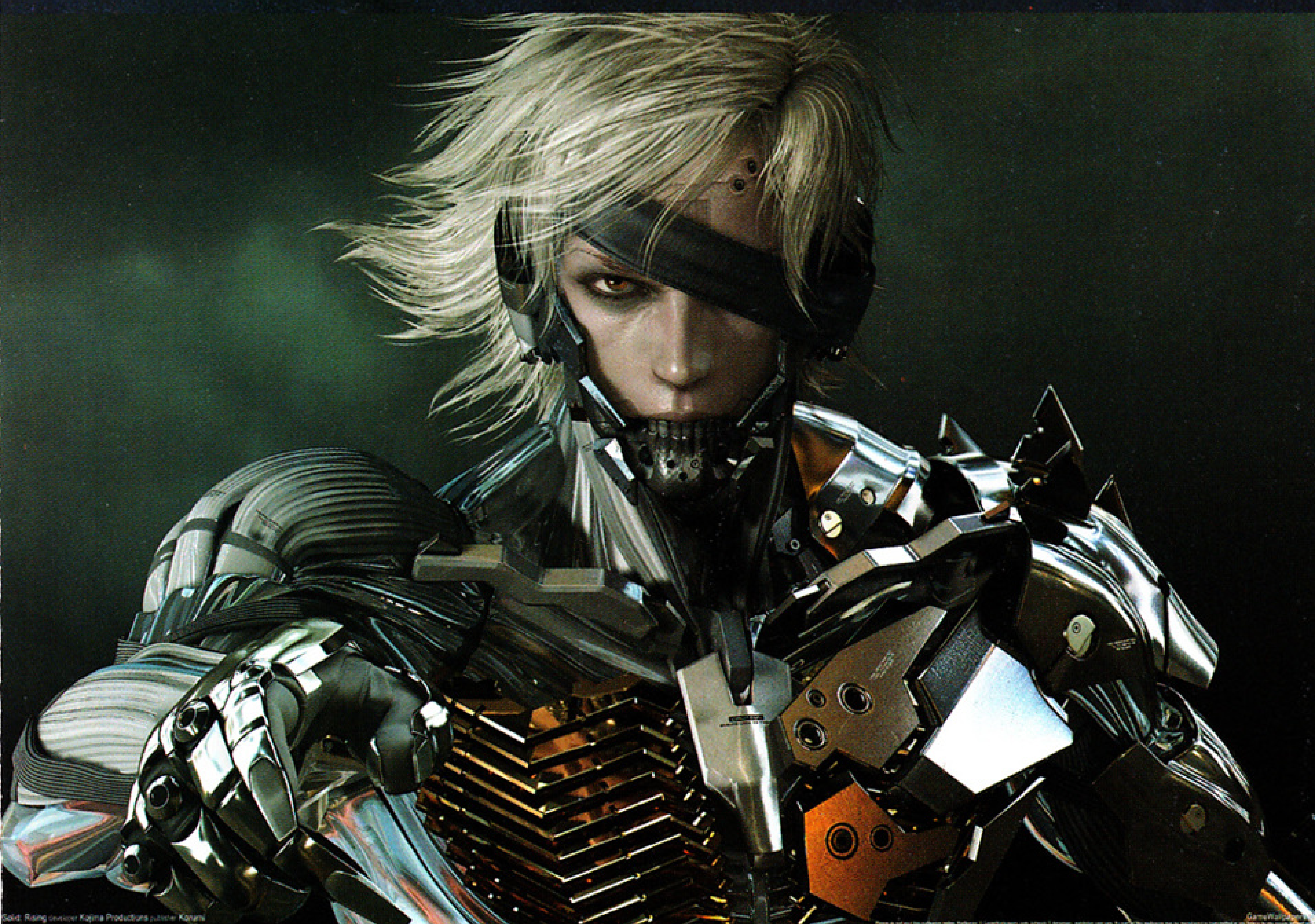
记者■那真的很了不得呢！除此之外，制作人还有需要补充的其他要素吗？

西川■刚刚有在EX排名战的时候提到游戏可以自定义辅助角色对吧？其实本作中在自定义辅助角色部分也作了一些巧思。在网络上对战过的对手，可以确认他的个人资料，上面刊载了各种详细的对战纪录。

记者■那本作主要描述的故事剧情是在哪个部份呢？

西川■游戏既然名为“世代”，收录了许多少年版的忍者，故事也将会收录从原作漫画第一集开始，一直到最新的连载。虽然更详细的细节还不能说，不过大概是更新到电视动画目前演到的进度。





小岛秀夫谈与白金

小岛秀夫 著名游戏制作人，KONAMI小岛组的总指挥，因制作《合金装备》闻名。代表作品有《我们的太阳》、《合金装备》系列。

白金工作室 拥有三上真司、神谷英树、稻叶敦志等著名游戏制作人的重量级游戏工作室，社长是三井达也。代表作品有《猎天使魔女》、《无限航路》。

前情提要 在2011年末，美国举办的"VGA2011"上，发表了由小岛组和白金工作室合作的《合金装备 崛起》，白金工作室社长三井达也、制作人稻叶敦志以及小岛秀夫本人将在一起座谈，揭开这次合作的面纱。

——我们先来确认一下，这次双方的合作，最早应该追溯到2010年的一次聚会，而且是由小岛监督提出的，是这样吗？

三井达也（以下简称三井） 但是，最初聚会时听到这提议，觉得是在开玩笑。

——是因为这个人（小岛监督）经常开玩笑吗？

小岛秀夫（以下简称小岛） 那次根本就是认真的啊，但是之后就石沉大海了，第二次提出合作的建议是2011年的聚会上。

小岛 一年前，这个项目几乎完全交给了年轻人，项目内容也几乎没有过问，虽然在最后我仍然被冠以制作人。事实上如果现在我还完全参与到项目的制作中去，那么这将又是一款"小岛风格"的合金装备游戏，尤其是年轻一代，将得不到任何锻炼和成长。2010年夏，我检视了这个项目，发现游戏设计并没有任何改进，当时就开始以一个制作人的身份来考虑如何采取下一步。去年年末，我意识到这么下去我们永远也不可能完成这款游戏，所以决定取消这个项目，但当时我们手上仍然有大量的素材，希望崛起能够重生，所以和白金工作室进行了联系。事实上目前我们已经完成了游戏的核心部分，诸如动作、故事剧本，剩下的只要按着主线完成就好，我们就像彼此合作了数十年一样，很有效率。

稻叶 事实上在之前的派对（2011年聚会）中，我曾经作为一名玩家询问了小岛有关《崛起》的状况，现在回想起来，可能就是因为这句寒暄成就了以后的合作契机。我在这个制作项目中得到了很大的乐趣，但时间真的太紧了，我们只能不停地工作，小岛组也给我们提出了很多严格的要求。

三井 虽然最初被认为是个玩笑，但是后来收到了若干来自小岛组的邮件，这次居然是真的！

——小岛桑，你将一个大项目交给了年轻人，可他们却不能完成，这是否说明，以后你将会回到以往亲临一线的状态？

小岛 小岛组都是一群很优秀的成员，主要问题是，游戏设计的领导者能力还不够成熟，以后我们会尽量避免。以前我作为设计师的时候，将理念介绍给下面时，遇到困难的情况有很多。因为会构想一些全新的游戏要素，所以遇到困难也实属正常。不过，这次《崛起》的设计并不是由我负责，而是由下面的员工来执行，因此就会有一种隔靴搔痒的感觉，这是无法回避的。事实是做这些全新的东西需要一个领袖，这是小岛组现在面临的问题。

——VGA上的演示过后，有一些合金装备系列的忠实玩家十分喜欢新的演示，但仍有一大部分玩家更喜欢之前E3上的演示，也就是曾经取消的版本，现在的版本更像是一款新的贝奥内塔，你有什么想告诉这些玩家的让他们对新的崛起保持兴趣么？

小岛 事实上，两个版本的游戏性、目标都一样。世界观，画质虽然有些不同，但事实上无论是之前小岛组的版本，还是现在和白金工作室的合作版，可以说仍然是同一款游戏。以雷电为主角，任意斩切，流畅的动作，这些实际完全没有改变，值得一提白金工作室强大的开发实力让游戏可以保持流畅稳定的60帧运行。一开始我设定的是和传统的合金装备不同的、使用雷电的忍者游戏，后来在潜入的设定上发生了问题。我们希望大家明白《崛起》的路线是和这个完全不同的。

稻叶 并不是去评价原来版本的好坏，但制作人员的反映中我知道里面有很多痛苦和无趣。改变游戏理念并不是我们追求的，我们所做的只是在维持《崛起》原有的游戏理念下，将更多的乐趣直观地传达给玩家。

——我十分喜欢的稻叶先生的作品，比如《神之手》（God Hand），在演示中我也看到了很多白金元素，你觉得这些元素可以加入到《崛起》中吗？

小岛 我没有玩过《神之手》（God Hand），但我看过它的演示，这是一款充满乐趣的游戏，我十分喜欢。我和稻叶事实上十多年前就有私交，当时我就邀请稻叶加入小岛组，事实上现在我仍然在试图说服他。

稻叶 事实上我也一直在考虑，因为他一直给我跳槽后收入会更多的暗示。

小岛 当他还在CAPCOM的时候，当我玩到《大神》，我彻底被这款游戏征服了，有时我甚至会因为对他才能的嫉妒玩不下去游戏。那时我就想要有一天在动作游戏领域和他一较高下。这次合作虽然过程不是那么美好，但我仍然十分荣幸能与他合作。事实上一开始的时候我是去找神谷英树，希望他能来执导《崛起》，但稻叶告诉我，如果你找神谷，那这款游戏就会拖后到无法预期了。另一个原因就是神谷对一个限定的主题很不感兴趣，所以只得作罢。

稻叶 虽然确实存在制作周期的问题，但事实上最大的问题就是让我作为制作人夹在小岛和神谷间那一定是痛不欲生的。我不介意他们争执，但我希望能远离这些争执，这就是我当时的建议。

小岛 这次白金工作室的团队依然是和神谷一起工作了数十年以上的队伍，他们十分出色，一定会制作出出色的动作游戏。

稻叶 一般加快进度制作都会收取一些额外费用，但小岛组除了催促以外什么都没给。

小岛 因为是高速动作嘛。

稻叶 就像你看到的，《崛起》是一款十分核心

向的游戏，遵从原本的设计理念，我们并不想让它变为一款简单的动作游戏，而是会赋予他超乎乐趣之外的深度。

——稻叶先生，一直以来白金工作室都是在坚持原创游戏，是什么原因接受了这次合作制作的项目呢，是不是有什么其他强制因素？

稻叶 白金建立时什么也没有，只能靠自己做独立原创游戏，事实上现在也在这么做，这次的合作我是担当制作人，但事实上，如果这个项目我们不感兴趣的话，白金是一定不会参与，不论任何条件。和原创不原创没有关系，这是我们十分期望参与的项目。员工会辛苦，非原创，其他什么东西都没有考虑。

——稻叶先生，接受这个项目的时候，白金工作室和小岛组相比，可以说在规模上差距十分巨大，你是怎么来平衡二者的关系呢？

稻叶 确实团队比起其他制作组甚至海外制作组来说十分的小，但我们一直在发挥一人顶三人的能力去制作，因此在品质方面是不存在任何差距的，这是可以让每个制作组惊讶的。小岛组那边怎么样？（笑）

小岛 虽然目前我也是制作人的一员，但我希望白金游戏掌控，拥有这款游戏，我们只是将资金提供充足，然后将开发完全信任地交给他们就好，如果我强行参与进来，一定会在游戏的开发中发生争执，这对游戏是不利的。游戏的审视，检验自然会在电话会议，视频会议上进行，派遣以及常驻的成员也在白金工作室内，我也会经常过去，为了保证大家开发时的积极性，我还是在一旁看着就好。

稻叶 没事老来也会让人觉得很头疼吧。（笑）当然这只是玩笑，不是敌人或者朋友，公司外部内部的问题，只是带着对小岛的尊敬听取他的看法和意见，一味地我行我素只会做出完全不同的作品，维系好双方的平衡才是最好的选择。

小岛 这次我虽然是制作人，但有关游戏内容的问题我不会进行干涉，但营销，宣传方面我们还是会积极准备，你看到的演示就是其中之一。

——小岛先生，你说过希望和西方制作人合作，在你的脑海中有没有合适的人选放在《崛起》中？

小岛 欧美的很多制作组都是我十分尊敬和喜爱的，但考虑到制作的交流问题上，还是选择一个日本公司比较合适，自然就是白金游戏。事实上北美就有我喜欢制作组，但我想如果我把这个项目带给他们以后，一年后我看到的可能就是一把链锯枪什么的。（笑）VGA上也看了很多首发演示，貌似90%以上都是射击类，我们是刀剑类的游戏，欧美在射击方面领先，我们的游戏内容是用剑去战胜枪械，因此还是找擅长刀剑类的日本游戏公司比较好。（笑）

——小岛先生，你的游戏中有大量的现实科技元素，诸如“ipod”之类，你做这些只是为了娱乐或是有营收上的原因还是有可能将来营造一种时代感？

小岛 呵呵，事实上加入这些东西并没有给我们带来任何收入，游戏虽然是以科幻为基础，但仍然加入了大量的现实元素，这就是我期望带给你的真实感。

——这个问题是提给小岛先生的，你能给我们讲解下崛起命名为“再复仇”的含义么？

小岛 从游戏来说，因为叙述的是雷电复仇的故事。另一方面，还有我们希望借助白金工作室之力为《崛起》复仇的含义吧。复仇（Vengeance）的这个标题是我们团队的主意，但我希望表现出更强的复仇的含义，因此加上了RE，变为REVENGEANCE。

稻叶 所以我们只是你复仇的工具罢了。（笑）

小岛 没错是这样的。（笑）

——《合金装备》是一个庞大丰富的世界，小岛是怎么向你把这个系列的神髓传达给你的呢，同时他们希望你怎样在《崛起》中保留这些？

稻叶 我觉得这个比较倾向于个人观点，就像你说的，合金装备系列有它庞大丰富的世界，我们要做的不是去破坏它，不是去随意地改变这个世界，我们想要做的还有让那些喜爱核心动作游戏的玩家有机会进入合金装备的世界，这是我认为我们要做的事情，带着对系列的尊敬和爱意去进行开发。

工作室的合作契机

小岛 我们这边1人顶1.5个，我一人顶二十个。

稻叶 白金这边一旦感兴趣就会发挥4，5人份的力量去工作。（笑）

小岛 当初制作合金装备的时候小岛组团队大概有2，30人，现在大概有200人左右。当然并不是全部在制作游戏，不过还是在接近欧美制作组的大规模模式。当时去大阪参观白金工作室时大吃一惊。我们十年前也是这样做的，他们并不需要大量的会议，讨论，大家都明白自己在做什么，这让游戏开发的进展十分流畅顺利，这让小岛组的成员印象十分深刻。

——小岛先生，您对其他的制作组，甚至是海外的制作小组都很了解，选择白金的最大原因是什么？

小岛 我们不仅在制作游戏的理念，风格上十分接近，他的对动作游戏精髓的领悟在日本甚至世界也是无出其二的。同时我个人对神谷以及稻叶十分喜爱，所以借着这个机会无论如何也想和他们进行合作，同时我也想确定下我们能不能做朋友。（笑）我和神谷，稻叶都是关西出身，和神谷更是十多年的故交，关西的人对娱乐方面很懂得人们娱乐的口味，因此在这方面我们十分有共同点。

稻叶 也许这么说比较过分，虽然和小岛组合作十分荣幸，一定不会辜负期望，但事实上我们十分想借着这个机会努力和小岛组一决高下。如果我辜负小岛的期望，下次派对的时候他一定会无视我对吧？（笑）

小岛 我不会无视你，我会将你斩为两段。（笑）

——现在游戏交给了白金工作室，你还会像在小岛组一样掌控开发进度、提出意见么？



载我前往另一个地方！



WiiU / Wii	本刊译名：勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族OL		未定
	角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日语
	DVD光盘	1人	分辨率未定	审查预定

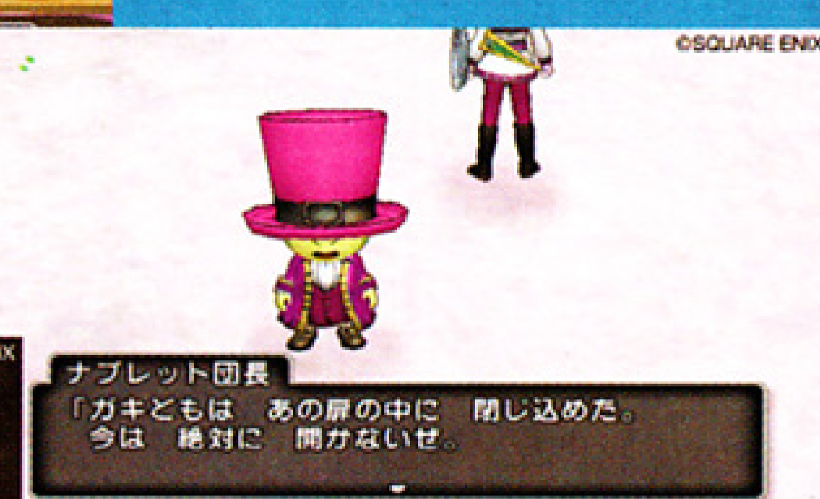
一直为大家连载介绍的日本国民级游戏《勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族OL》很快又放出了新的情报，这次要为大家介绍的是，关于游戏世界“亚斯特尔提亚”中的一部分剧情以及主线任务之外的一部分分支任务。另外还将介绍，在各种族居住的广阔大陆间移动的代步工具“铁道”和“鲁拉石”的相关信息。本作加入了任务分享模式，即在网络上自由组队后，队长可以分享任务给队员，也就是说，只要队中有一个人拥有稀有任务，就可以分享给大家一起冒险。

普库兰多大陆

在大陆的某个村庄里，发生了一起并不可怕却反而有点搞笑的绑架事件。



“世纪恶汉”看起来却很像正太啊有木有！





左边的是国王在犯偏头疼，但其实在我等看来，根本就是赛亚人在经历月圆之夜啊。

在奥古利德大陆

从国王到国民，看起来都怪怪的，先别说他们根本就是在COS好战的赛亚人，老爷爷你敢不敢拿掉破草帽再装型男啊。





在埃尔特纳大陆尖耳朵才是亮点

鸟山大叔功力不熟当年啊，这个耳朵，让人果断想到了那美克星啊，短笛你还好吗？

分享领队的稀有任务



迷你任务驴多

本次的任务很多，其中有很多迷你剧情任务很有点意思，不枯燥也不繁琐。



还记得那个“少年，我觉得你脑后有异骨”，和一本武功秘籍的故事吗？



武斗家成长秘密武器

一本古老的修行书，记载着不知哪里得来的武功秘籍，只要看了就会提升能力。

小战士与谜之老人

在一个神秘的老人那里可以接到一个任务，战士从业者可以慢慢成长为勇士。





僧侣和一道神秘题

僧侣从业者的成长相对文雅一些，可以接到一个谜题，然后在解迷的过程中慢慢长大，不像战士那样鲁莽。





与大家一起闹！

©SQUARE ENIX

病毒危机再爆发



里昂·S·肯尼迪

生化危机系列的高人气角色，在2代和4代游戏中有着出色的表现。

海莲娜·哈伯

在本作中将和里昂一起行动的女性角色，也是本次病毒危机的关键性人物。

←这走廊充满了BIO恐怖的气息，可以看出本作要回归系列初期的恐怖感了！

PS3 / X360	本刊译名：生化危机6		2012年11月22日
	动作冒险	CAPCOM	7990日元	日版
	蓝光/DVD	游戏人数未定	分辨率未定	审查预定

预计在今年11月22日推出的恐怖游戏《生化危机6》日前在东京举办的"生化危机诞生15周年纪念特别派对"发表会中，确认了第三主角与新女性伙伴等内容信息。《生化危机》是CAPCOM人气动作游戏，本作是系列相隔3年之后推出的正统续篇，游戏故事回归系列原点，熟悉的病毒感染再度回归，还加入被称为"J'AVO"的新敌人威胁。游戏开发阵容包括150名内部人员以及来自全球各地的外部人员，规模堪称是系列之最。

胡渣版里昂亮相



←在本作中里昂脸上那稀疏的胡渣让他更有男人味，可我为什么总觉得这货的脸分明是但丁……

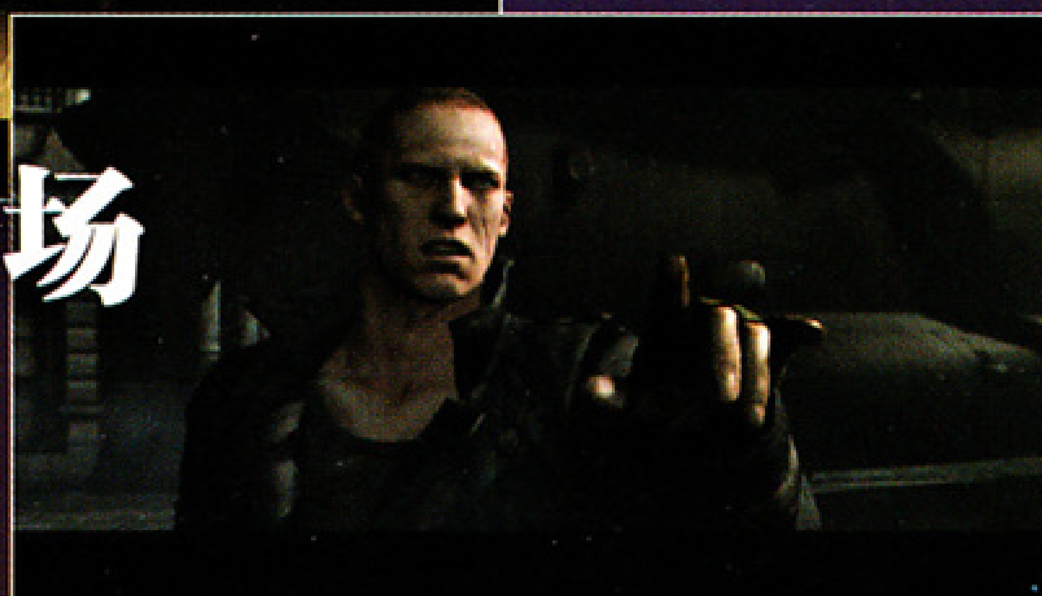


→克里斯和前作中的变化不怎么大，这位肌肉男在本作中终于和里昂一起登场了，他们两人会在游戏中相遇吗？



←海莲娜是本次游戏中登场的新面孔，这位美女自称是因为她才引发的这次病毒危机。

神秘角色登场



→这位角色在本次预告中并未公开身份，但是宇多田却总觉得他就是传说中的死神汉克！各位看官有何看法？

更大规模的病毒危机



这次故事的开端就是总统先生被病毒感染变成了丧尸，这样的设定实在是够大胆，当一个国家的最高领导人都被感染，那这场病毒危机的规模可想而知。

病毒扩散 天朝中枪



←本作中还有一个十分让我们国人关注的设定，那就是生化危机的舞台终于涉及到咱们国家了！

→暴雨中丧尸缓慢的移动着，这里又将是一座死城，充满了腐尸的味道……

全新怪物来袭

无处可逃



←在这让人绝望的环境中，随处都隐藏着足以致命的危险，而全新的敌人也潜藏在其中。

超越七次元的真实世界 拯救星系的行动



PS VITA PSV	本刊译名：静籁之空 ～献给失落之星的诗～			2012年4月26日
	策略模拟	GUST	价格未定	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

本作由曾经手角色扮演游戏《魔塔大陆》系列的土屋晓担任总监，以“超越七个次元，真实存在的世界”为概念所展开的《波涛协奏曲》系列第1波作品。《静籁之空》的背景设定在了一个寿命即将走到尽头的信息，玩家通过偶然与该世界连接上的终端，与生活在该世界的失忆少女依恩交流，玩家必须借助被称为“夏尔”的心灵妖精之力来修复荒废的世界，让依恩逐步重拾失去的记忆，面对世界存亡危机做出关键抉择，让该星系重新变得生机盎然。

将穿越进行到底 拯救那边的世界





可爱的女主角 等待你的帮助

游戏中可爱女主角名字叫作伊欧娜萨尔·库库鲁鲁·普立薛尔，是由天文派推荐的皇位继承人之一。

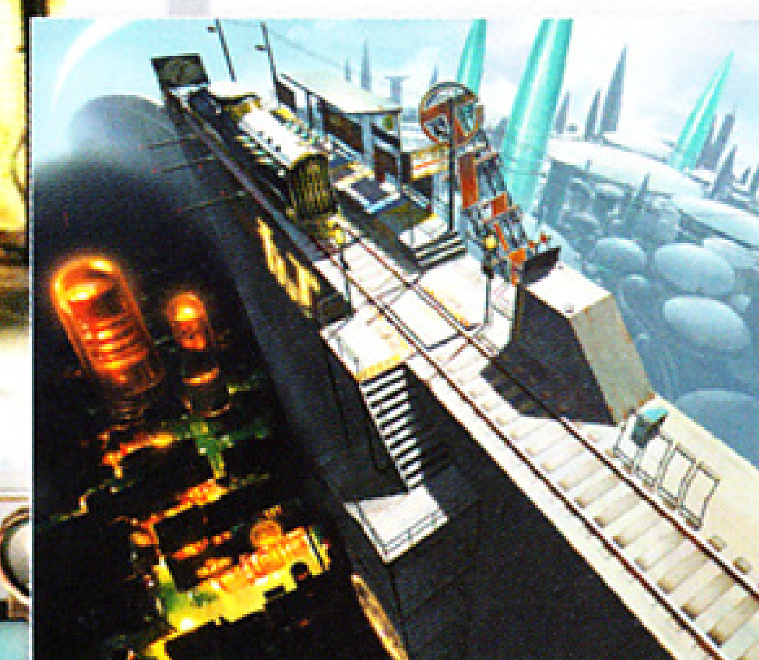
惊艳的原画 美丽的世界



游戏中的世界非常美丽，可见工作人员以及原画师在场景设定上下了一番功夫。



这个世界以真空管为主体的科学文明而繁荣昌盛，之外还存在着由真空管进一步发展而来的魔法工具“薛尔诺特隆”。





在这个世界里任何人都可以将思念托付给薛尔诺特隆，吟唱诗歌来施展诗魔法，带给人们丰富舒适的生活。

美轮美奂的世界 各式各样的角色



华丽声优 精美人设



这样的一款具有很多对话交流的游戏我相信很多玩家都很关注语音问题，相信游戏的声优阵容不会让玩家失望。

世论完全分裂为两派，在天文派与地文派之争中，世界陷入危机之中。

街头格斗霸王 铁拳称雄天下

STREET FIGHTER X TEKKEN

PS3 / X360	本刊译名：街霸X铁拳		2012年3月8日
格斗对战	CAPCOM	6990日元	未定
蓝光/DVD	1~4人	分辨率未定	12岁以上

由CAPCOM制作，目前已经开发完成的多平台对战格斗游戏《街霸X铁拳》，目前公布了让人跌破眼镜的PS3/PS Vita版独占客串登场角色“洛克人”与“小精灵”。继先前PS3/PS Vita版独占的“柯尔（Cole）”与“多乐/黑乐（Toro / Kuro）”之后，本次官方又再次给PS3/PS Vita版加码，唯独360版到目前为止没有任何动静，看来本作的360只能称为“普通版”，而PS3/PS Vita版则是真正的“完整版”了。不过距离发售日还有近1个月的时间，或许360版还能在临近发售日时给大家带来新的惊喜也说不定。

中年版洛克人



↑我们熟悉的洛克人是机械少年形态，本次的大叔版实在太颠覆fans心中的形象了，不过这个家伙可不是臆造的。

颠覆最传统形象



→洛克人原本是名机器少年，不过在本作中却变成以发掘过去遗迹为生的中年大叔。虽然是个热血男儿但是非常注重礼仪，唯一的缺点是被逼到极限时会陷入恐慌。

勇猛的洛克大叔



→洛克大叔源自美国版游戏封面插画的中年洛克人，当初《洛克人》在美国发售时阴差阳错用了这个形象，于是本次也算是向过去的经典造型致敬了。

吃豆精灵万能亮相



→小精灵是种神秘生物，食欲非常旺盛而且是杂食，不论看到什么第一个念头就是想吃，不论遇到什么状况都笑口常开，本次它将驾驶机器人参战。

木头人座驾各流派混杂





→小精灵驾驶的是貌似木头人的机器，不知道它的招数会不会也像木头人那样多变，同时也挺像《名将》中的4P角色。



Shining Blade

シャイニング・ブレイド

PS Portable PSP	本刊译名：光明之刃		2012年3月15日	
	角色扮演	SEGA	6279日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

本作是3月15日即将发售的光明系列最新作《光明之刃》，自从《光明之泪》、《光明之风》、《光明之心》开始就由著名美少女画师TONY负责人设，逐渐形成了本系列最为吸引人的一个特点之一。本作的故事剧情和前作《光明之心》息息相关，前作中出现的多个充满谜团的神秘人物本次都将作为女主角登场。本作中一改前几作的Q版角色形象表示，改为真实比例，游戏方式也将有较大的变化，还请拭目以待吧。

任务商店系统



←本作的任务需要在任务商店接受，这里将成为推进游戏进度的关键设施所在。

→驱使各种魔法与形形色色的敌人和怪兽作战，充满幻想风格的本格派RPG隆重登场。

同伴齐心合力战胜强大敌人



←银色的森之妖精，作为精灵族使用弓箭似乎是默认的。

歌与精灵之力成为战斗的关键

战场魔法剑与歌姬



反抗帝国而集结的主人公们，为了取回被污染的大地和精灵之力，开始了寻找魔法歌姬之旅。



这个剑与魔法的幻想世界由于多拉贡尼亚帝国的野心而被战乱的混沌所包围，这时主人公灵刃剑使们展开了抗争。

咲夜



七色的灵刃剑使，率领瓦雷利亚解放战线的女队长。善用七种属性的精灵之力变身战斗。

玲玲

贤者的黑猫，能说人话。作为咲夜的同伴一同行动。真实身份是猫的精灵CAT C对于世界有着极深理解。

雪姬



瓦雷利亚地方传承的传说之剑的化身。拥有普通人类接触到会发狂般的灵力。剑的状态下也能和勇者对话。

伊萨利



魔兽猎人，以狩猎魔兽和龙为生计，赏金猎人的怪人、钓师。不善与人交流，唯一的兴趣是钓鱼。

艾拉



圣王国伦贝尔的公主，拥有绝大的魔力和毫不留情的冷酷性格。被敌人充满畏惧地称为"冰刃的魔女"。

艾尔米娜

伦贝尔边境的贵族千金，不晓世情的大小姐。与艾拉公主是好朋友为了帮上忙而努力习得了魔法。



横冲直撞头晕目眩

DiRT SHOWDOWN

PS3 / X360	本刊译名：尘埃 决战		发售日未定
体育竞速	Codemasters	价格未定	版本
蓝光/DVD	游戏人数未定	分辨率未定	审查预定

以控制、技巧、速度著称的机车竞速类游戏《尘埃》，就要在今夏尘埃落定了。这款动作风格的赛车游戏可以有三种游戏方式。在赛道上疾驰的时候，车手可以使用氮气进行超越，当然这只是普通的超越；玩家也可以使用破坏系统，以嗔目结舌、不可思议的方式，将对手的车撞个稀烂；最后，玩家可以使用新的操纵方式，尽情展现自己卓越的驾驶技术，把对方弄的服服帖帖。因为有了三种游戏方式，所以作品一直依托的多人互动得以尽情展现。

DiRT SHOWDOWN 令人迫不及待想发动引擎的车辆清单



车辆激情碰撞 火花到处溅

本作为玩家们准备了众多的车型，除了小卡车、箱车之外，甚至竟然还出现了灵车。用灵车进行冲撞的话，是不是就可以在事后顺便直接将对方收拾了啊？制作方还真是贴心啊。

DiRT SHOWDOWN 专业赛车游戏工作室出品

这家成立于1986年的公司，起初并不专门从事游戏的开发，但是现在，一些领域的游戏比如赛车，已经超越了老牌游戏公司。正可谓长江后浪拍前浪，前浪被拍死在了沙滩上啊！

生涯模式 环游世界



在生涯模式中，收录了英国伦敦、美国的迈阿密、日本的东京等众多名胜，养眼异常。

不断挑战自我的极限速度！



挑战多人模式时，可以在分割屏幕中耕耘自己的那一亩三分地，同时，也可以偷窥伙伴的处境。当伙伴需要帮助时该出手时就出手，掌握住时机。

DiRT SHOWDOWN 速度 破坏与风格

速度的快感、破坏的刺激以及可以多重选择的风格，都让本作充满了不可尽言的魅力。另外，觉得不过瘾的玩家，还可以从各个角度观看镜头回放。因为有真实授权，所以游戏中的众多车辆拥有着无可比拟的代入感。游戏中的真实度还在损毁程度和光泽反射等方面得到体现。















PS Portable PSP	本刊译名：第2次超级机器人大战Z 再世篇		2012年4月5日	
	机战策略	NBGI	7330日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

系列数量最多参战作品

距离前作发售过去了差不多刚好一年的时间，约定好的后半部再世篇如约而至。由于参战作品多数为两季版的动画，本次登场的机体也都以第二世代为主。除去前作中登场的作品之外，只有《太阳的使者 铁人28号》全新登场，而经典的《超时空要塞7》的老朋友也将于本作中复活。值此机战20周年纪念之际，不禁令人越发期待高清平台的《第2次机战OG》来了，相信本作推出之后，下一部作品离我们也不会太远了。

●机动战士高达OO



延续上一次破界篇，本次第二季机体大幅上线，不知剧场版加入机战要等到什么时候，莫非还有第3次机战Z？

●太阳的使者 铁人28号



本作首次参战的作品，和其他新参作品不同，本作是完全的新面孔，也是本次唯一的全新参战作品。

满溢希望的力量 太阳神的使者



●超时空要塞7

超经典热血的马叉螺丝7本次于Z系列再次登陆。用歌声做武器，热气巴萨拉的歌声响彻银河，贯穿宇宙，直击你的心灵。

●超时空要塞F

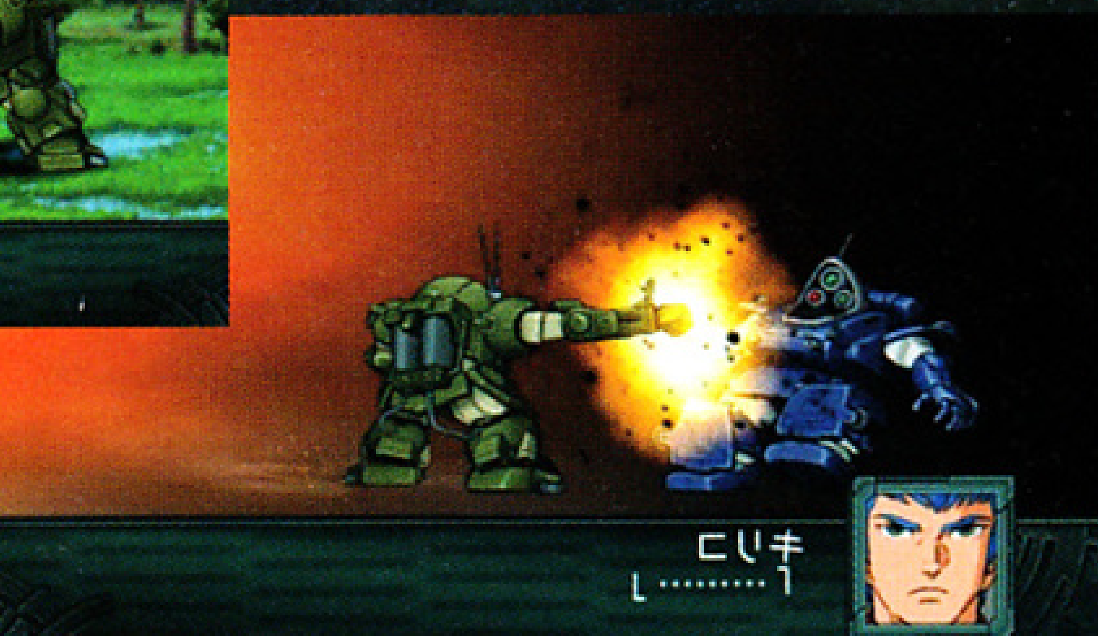


和大多数作品一样本次参战的是剧场版下篇的离别之翼，公主、女王和绿毛的结局如何？

装备龙卷背包的女武神VF-25F，更加强大的火力制压与强劲推力带来的灵活机动，早乙女有人面前无人能敌。



●装甲骑兵波德姆兹



略带黑暗色彩的真实系，本作继续登场，男主角激励哥出了名的无口，台词都是省略号真省事。

●Code Geass 反逆的鲁路修R2



反逆再临，腹黑皇子与背叛骑士的零之镇魂曲本作中将如何演绎呢？

●新机动战记高达W



W高达五小强，虽不掉毛飞翼高达依然逆天，MAP武器清屏必备。绿川声激萌！

●天元突破红莲螺岩

充满男人钻头浪漫的本作同样再次登场，不过比起钻头还是优子的狙击更为给力呢。已经失去大哥的现在众人将何去何从？

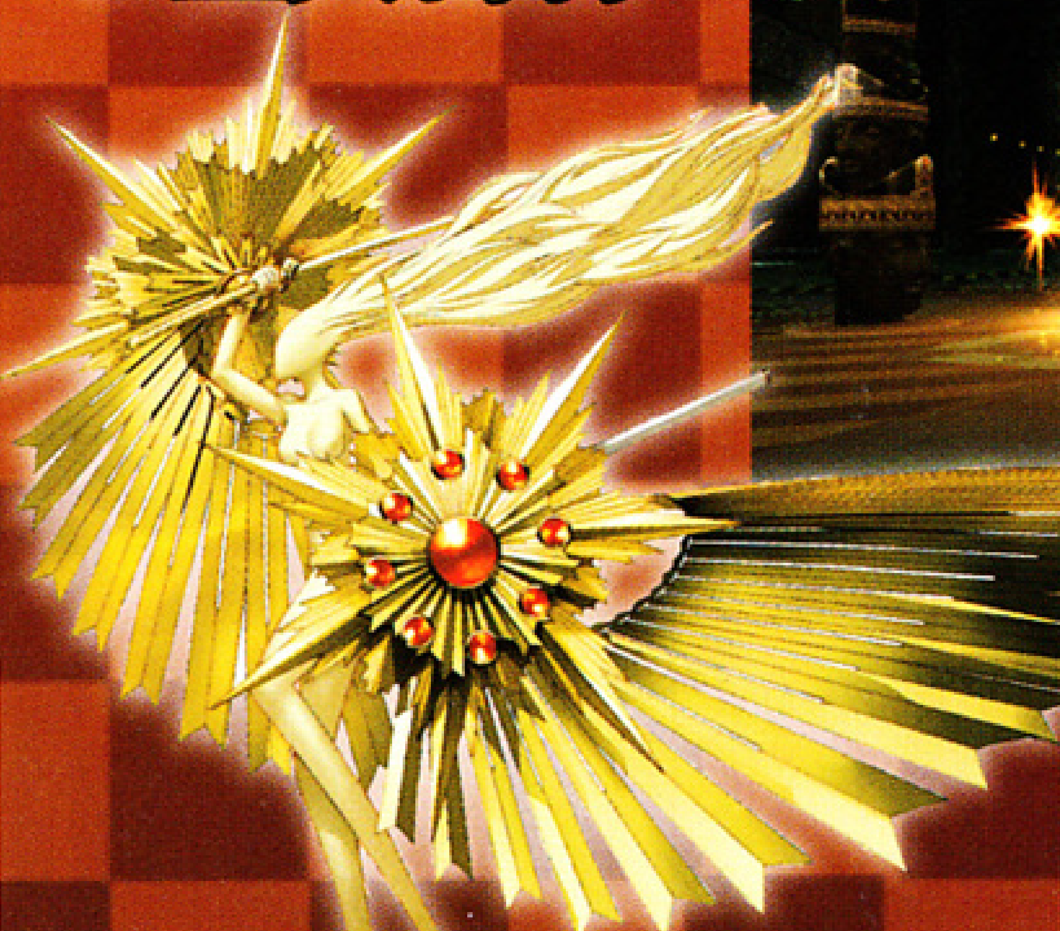




PS VITA PSV	本刊译名：女神异闻录 黄金版		发售日未定	
	角色扮演	ATLUS	价格未定	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

预定在2012年春季发售的惊悚+科幻动作大戏《女神异闻录 黄金版》，目前又放出了新情报，虽然眼下已经越来越接近春天——这个动物交配的季节了，但是本作依然没有确定最终的发售日，很是让玩家为它揪心。《黄金版》是以2008年推出的《女神异闻录4》为基础制作的，增加了新剧情、新角色和动画。本作加入了代步工具“摩托”，需要使用“摩托”的话则要去考取驾照。在新代步工具的帮助下，可活动范围变得更加宽广，甚至可以在很短的时间内前往海边，处理一些突发事件。

●皇大御神





←由“天照大神”进化而来的“皇大御神”，浑身都是耀眼的金黄色。

想爽快一脚踹 机动车驾驶证





摩托车追袭战可以追加伤害





来吧驾照

←放学后，考摩托驾照就成了大家交谈的话题，花村阳介好像对这个驾照特别感兴趣。

坐骑突显威力

→在使用摩托车的时候，还可以对敌人进行附加攻击，会有追加伤害的效果。



←所以，本作中的摩托车既是便利的交通工具，同时也具备了攻击道具的作用。

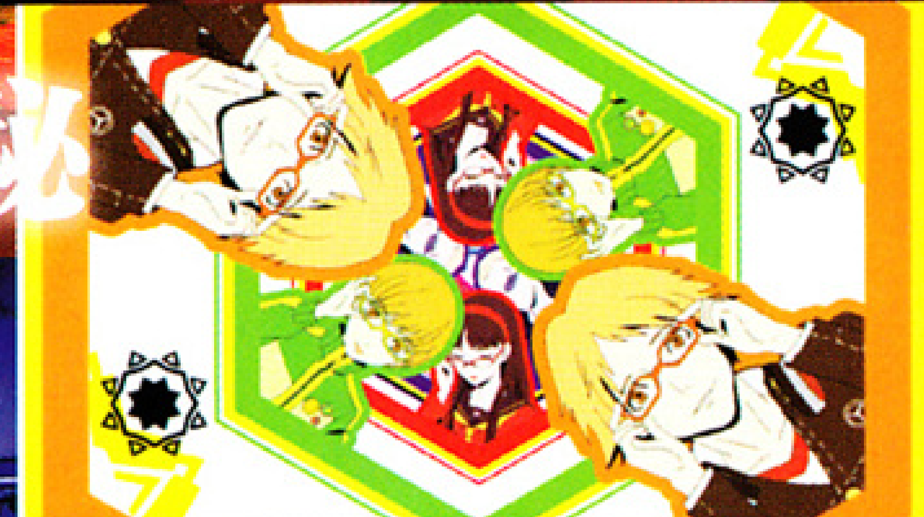


→大家齐刷刷驾驭着拉风的摩托车，风驰电掣地奔赴目的地，一路上谈笑风生。



←当出现委托伙伴的选项时需要格外谨慎，你的随便也许会酿成大祸也不一定。

画面充满神秘





←↑因为是《黄金版》的缘故，本作制作了新的开头动画，新动画融入了各种风格迥异的养眼效果。

摩托大队







NINTENDO 3DS	本刊译名：初音未来与明日之星 未来计划			2012年3月8日
	音乐节奏	SEGA	6090日元	日版
	卡带	1人	支持AR卡外设	全年龄

本作是预定将于今年3月妇女节发售的音乐节奏类游戏，与之前PSP上推出的〈歌姬计划〉系列最大的不同，想必就是游戏采用的是奸笑社出品的粘土形象作为人物的3D建模了吧。原本就充满魅力的初音一家三头身化之后可爱程度也呈几何级数上涨。为大家提供轻松游戏的同时不忘为手办大作宣传，真可谓一举两得。相信本作中登场的各种粘土玩偶及其换装版本将来都会加以商品化，喜欢初音家族的玩家钱包准备好了吗？

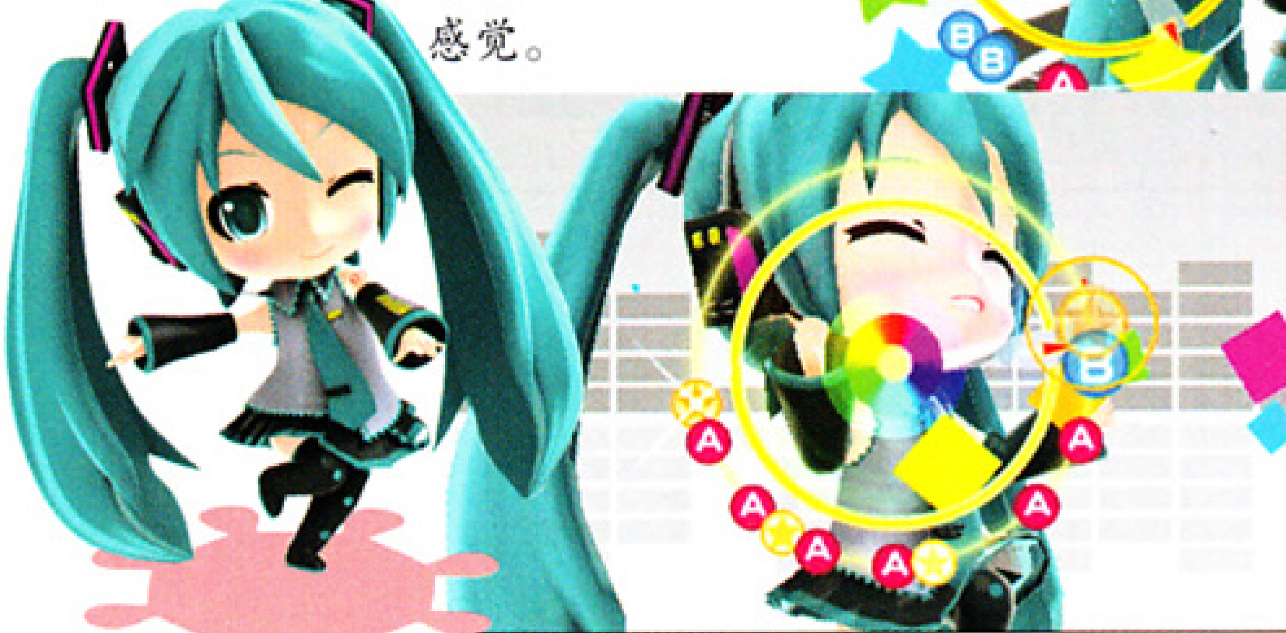
可爱无极限



可爱的MIKU与充满未来气息的自定义房间，这些部分与PSP版还是有些相似的。

全新游戏方式 精彩演奏体验

本作的节奏游戏方式与PSP版的初音大不相同，3DS版特有的游戏方式将带给人一种全新的游戏感觉。



七彩音符 魅力竞演

与其他音乐游戏同样在适当的时机按下按键演奏出魅力音符。



可以使用AR卡在桌上显示立体的3D初音可爱小粘土，还可以拍照哦！






初音治愈你的心灵

全新曲收录



本次收录了大量全新歌曲，包括初音、镜音兄妹、巡音、大哥KAITO、大姐MEIKO等人气歌曲数十首。

背景风格浓郁

每首歌曲都有它自己的背景色调，以烘托出歌曲的气氛。

不同风格的插画或清新或凝重，配合三头身粘土角色骨子里透着一股可爱劲。



根据不同歌曲可以选择主唱角色不同，选择不同的角色时歌曲演唱的声音也会随之改变，特别是合唱曲SING&SMILE等等。



全力应援曲 日本加个油

配合日本去年地震的背景，近期奸笑社推出了不少应援题材的粘土，而本作中也少不了对日本震后复兴的祈愿，大家一起为日本加油吧。




更多精彩尽在初音

《火影忍者》是现在还在连载的超人气动漫作品，拥有众多的粉丝，不过最近同样是长篇的《BLEACH》传出了要完结的消息，不知道岸本齐史这边有何动作，虽说是人气番，但是太长了终归是有些无趣啊……



PS3 / X360	本刊译名：火影忍者疾风传 究极风暴 世代		2012年2月23日
动作	NBGI	7329日元	日版
蓝光/DVD	1~2人	720P	全年龄

由NAMCO BANDAI Games发行、Cyber Connect 2制作的《火影忍者疾风传终极风暴 世代》近日公开了线上对战游戏的新情报，在Online模式中玩家可以享受直到败战为止的游玩模式“无限战斗”，以及可以举办最多8人参加的“锦标赛”，另外本次游戏中还有可将在线对战时的赛况保存为重播影片的功能。喜欢《火影忍者》这部作品的玩家千万不要错过本作，转眼游戏马上就要发售了，让我们快来战个痛快，一库早！

鸣人新模式 尾兽查克拉

←本作收录了鸣人的最新姿态“尾兽查克拉状态”，这是近期在动画里登场的最新“角色”。

赶超动画速度

游戏内容赶超动画这样的设定不怎么常见，想要尝鲜的可要注意了。

←从鸣人的最新状态开始，在前作《终极风暴1》跟《终极风暴2》中没有登场的新角色也会陆续参战。

大魄力的忍法对决效果依旧是本作游戏的一大特色，这让我等看的热血沸腾啊！

线上模式其一 无限战斗




在这里玩家直到败战为止都可以一直战斗下去，我们还可以在对战前确认对手目前已经几连胜。

线上模式其二 多人锦标赛



本作可以让最多8人一起参加大赛，我们可以通过锦标赛来证明自己是最强的。

线上模式其三 重播对战录像



在本作中的在线模式中所展开的战斗都可以保存成重播影片，之后玩家可以自由的欣赏，还可以上传到服务器上。




研究高手的战术

玩家能够欣赏到其他玩家上传的影片，好好研究高手的技术。

主要角色专属剧本以外的故事模式！






本作的故事模式不只有鸣人跟佐助等原作中的主要角色，其他一些配角们的故事也会收录其中，用其他角色开始不同于以往视角的全新体验。

闯关族的家

本期主持：蔬菜汁

Welcome~~~~
不来一杯……Sorry!
不来一本吗？少年？

17年历史醇厚芳香、少年之友、晚自习必备、可以套上政治书的书皮、大叔偷瞄专用、又快开学啦啦啦。

闯家征集来信：北京市东城区安外邮局75号邮箱 《电子游戏软件》编辑部收
电子邮箱：DR@vgame.cn





眼力大考验

以上两张图片共有十处不同。考验你的时候到了！

闯家成员交友录 address book

姓名：前田庆次 性别：男 年龄：32
QQ：1975971262 地址：天津市东丽开发区
自我介绍：现代倾奇者，在云的那一边

姓名：阿鲁卡德 性别：女 年龄：26岁
QQ：1938331323 地址：湖北省武汉市
自我介绍：腐宅族、毛绒控。

姓名：黄珑 性别：男 年龄：15岁
QQ：1083575520 地址：广东河源紫金县
自我介绍：爱革命爱电软

姓名：蒋学 性别：男 年龄：20+
QQ：1003220115 地址：江苏苏州
自我介绍：控口袋爱萝莉伪宅男

姓名：桐生越马曹越 性别：男 年龄：17
QQ：973488632 地址：江西省贵溪市
自我介绍：书画混搭者

姓名：朱泽阳 性别：男 年龄：17
QQ：952687163 地址：安徽省安庆市
自我介绍：间歇性整理控、路痴、麦霸



信件相关情报：官方博客留言

新的一年开始了，但我却做出了一个艰难的决定：告别《电软》！314期是我2011年买的最后一本电软，做出这个决定真的好难。94年与《电软》邂逅，但身处的那座小城市并不是每期都能买到，98年进大学后开始买，几乎一期不落，一直坚持了13年，见证了杂志从《Game集中营》到《Game风景线》再到《电子游戏软件》的成长，对其他电玩杂志一概无视。这本杂志就像是一个老朋友，不但在玩游戏时有帮助，而且令我知晓了很多业界新闻，现在说出“再见”真的很不容易。

2002年上班后自己的PS在老家，那段时间除了在电脑上玩玩CS，直到2004年入手了行货PS2，《电软》才发挥了更大的作用。很喜欢《闯家》栏目，在那里看到了跟我一样的热血玩家，很有共鸣。但现在促使我决定告别《电软》的，还是《闯家》。自己的确老了，已过而立之年，而现在的玩家们多为90后甚至00后，看他们在闯家的言语，我如坠云雾，有些话甚至要问问度娘才知道意思。再有就是他们的留言有些恕我不能苟同，这就是代沟吧，在这里我找不到共鸣了，感觉格格不入。奉劝这些叛逆的一代，上学的时候还是以学业为重吧，你生在中国不是韩国日本，靠玩游戏成不了明星，立业也困难重重，当作业余的消遣就好，正如早年杂志说的“玩物不丧志”——我可以说我基本做到了。

不过我也因为游戏丢失了一些东西，比如说至今另一半还没有着落。大学4年基本是混出来的，那时候足球和游戏占据了生活的全部，对妹子基本无视。上班后有收入了一心想着买一台自己的游戏机，闲暇时就是猛玩PS2，总觉得自己还年轻，不想早早被婚姻束缚。等年龄大了，家人开始催促，才发现身边的适龄女子一个个已为人妇。于是被逼踏上相亲之路，但就是走走过程，见一面就没了下文。2010年倒是谈了一个，她长得很像我最喜欢的游戏角色——《寄生前夜》的Aya，也喜欢玩游戏，是GTA的铁杆，和我一样是生化危机的fans，她超喜欢Jill，而我更对Ada感兴趣。很怀念那时候她靠着我，看我玩生化5，她拿我PSP玩生化2，我抱着她给她当活攻略……那段日子真的很幸福，我想将来结婚，能有一个有共同爱好的妻子是一件很幸运的事情。

下面八卦一下，唯夜是个大美女啊，是我喜欢的类型。后来听说她嫁人了，我猜是被风林拐跑了——因为一次叶子在闯家说当初她在某次活动看见《电软》招聘，风胖子死皮赖脸把她拉上了《电软》这条贼船。唯夜执笔的《真354》的攻略，是我看过的最棒的攻略。

最后对各位小编说几句。

小沛：当年你cos最终幻想的YUNA还在杂志放出照片，令我对你印象不好。现在居然是主编了，的确没想到，加油，带领杂志继续前进。

蔬菜汁：性情中人啊。不过少在杂志上谈马赛克和东瀛动作片，小心教坏小朋友。虽说是装B吧，但在天朝还是有必要滴。另外，敷衍技能用的太多了。

赤银：你的个人专栏我实在是半懂不懂，因为自己对日本动漫不太感冒，不过对于时间倒流的那些很感兴趣。

宇多田：不时在杂志上晒你和驯鹿的爱情，看得出你浸在爱情的甜蜜中，羡慕。虽说距离产生美，不过我觉得你们长期这样不是个办法，现在这个社会变数太多了。

莫邪：你的存在感太薄弱了，早点争得一席之地吧。

再说说离职的编辑吧，肥皂没看出来是个文艺男青年，达人让我知道了“人不可貌相”，真想不到他知道的那么多，至于更早的，特工黄、无类、老D、荇菜、大象……时间比较久远，记忆模糊，无法一一言表，祝他们好运。

再补充一下，我也不是彻底告别《电软》，将来心仪大作出现时还是会买来做攻略的。

最后，希望在大陆电玩市场正规化的那一天到来时，《电软》依旧傲立潮头！

——天空与黑夜



艾德桑曼利：前浪就这么拍在沙滩上了呢。悲了个剧。又看了一个喜欢Ada的人和我们告别了。呃，那句话怎么说来着，天下谁人不识君？嗯。只要回到Dr就真的都相识了。

猴子：作为坚持了这么多年的老读者，啥都别说了。眼泪哗哗的啊。年龄的差距和代沟，确实是许多老读者远去的理由。我也只能说：保重，有缘再见。

蔬菜汁：经历了太多次离别之后，我发现很多人其实一直在旁边，其实根本没走远。

小沛：感谢老读者的回复，希望能成为鞭策的动力，让我们走得更远一些。

赤银：你的Aya呢？没后文了么……唯夜姐姐笑而不语。很可惜，时间是不会倒流的。

宇多田：距离真的不是问题啊，小熊表示目前钱包是个问题啊~

莫邪：我的存在感真的是很薄弱啊，所以我总在最底下啊~



猴子：……咱们以后能不能多登载一些跟游戏有关的玩家来信啊。



蔬菜汁：好吧，猴子哥我错了，我真的不是为了看照片才刊登的，请你一定要相信我~



小沛：麻烦菜汁下次刊登一些和游戏相关的读者来信，至少在结尾写个“我喜欢FC”之类的。



赤银：现实总是太残忍。对那些有妹却没调教好的哥哥们表示衷心的遗憾和同情。



宇多田：下次把信件先给我看吧，我来帮你把关~小熊有信心做好，嗯嗯。



莫邪：喂！爆炸头你顶什么嘴啊，让你下次注意点，你就回答明白了就好了~!



一封很不一样的信+313期回函

认错人不是你的错，有人骂过你可你还认错人就是你的不对了，呵呵，亲们好啊，我又来吐槽了，刚刚和我表妹聊天呢，今天她叫我哥哥了，为了她一声哥哥我等了二十年了，小时候感情很好的，也不知道从几时起她就不叫我了，一眨眼快二十年了，我想也许是因为无法正常和她们交流吧，虽然她今天叫我了可那是我请求她叫我的，不知道她是否真心呢。不管怎么样她都是我妹妹，所以我相信她了。

——江苏苏州 蒋学



艾德桑曼利：呃……蒋学同学就你那个妹妹您老人家已经要纠结快俩月了。然后现在终于放弃然后转战向温柔小萌外甥女了么亲！好口味！



－蒋学的妹妹照片1－



－蒋学的妹妹照片2－



BEST WISHES FOR YOU

不知道为什么突然听起来英文的歌了。Coldplay。虽然听得歌真心特少。Paradise+viva la vida，各种吐血推荐。然后其他的嘛……嗯，好好听听westlife吧，已经要听不到了。这个算是陪伴了我不算有趣的童年的纪念品一般的乐队，best wishes for you。

恶补动画。真的是单纯为了听樱井孝宏的声音而下了《今天开始变魔王》……然后，好吧，真没想到他是个搞基动画=wwwwwwwww=意外的美妙收获！最喜欢那种很自觉的傲娇人妻受了～～～～！！（打滚ing…）

然后今年我第一次对春晚这么有兴致。好吧，虽然有听闻本次是大结局了呢。唉。总之，不得不说，今年卖萌卖腐的春晚确实是戳中我的萌点了。弹琴的那两个你们懂得，然后是龙凤呈祥的引申义你们也懂得，接着是俩长尾巴孔雀你们也是懂得，最后的最后，那个贵妃姐姐，终于达到了目的！你们都懂得！！！

家里来了新的小猫了～～。是暹罗猫。很可爱很小很瘦。但是很可恶。半夜不好好睡觉就扑上来踩我的键盘，更可恶的是，居然拿它双邪恶的小爪子在我的腿上磨爪子！！泥煤的真的有血印的好吧！

寒假去了青岛。住的地方离海很近。但是只去了两次。第一次是傍晚，后来被猛烈的大风吹着咕噜回来的。第二次是早上，结果被一群对着大海放炮的魂淡吓回来了=“=!



不知我者谓我何求

●春节假期转眼就过去了，其实过年这几天假期着实无聊，先不说天气冷的要命，各种店铺都放假了，搞得街上冷冷清清，相约几个好友出去聚聚都没地方去，只能一个人宅在家里玩游戏，无趣啊无趣！另外在假期临近结尾的时候咱不幸左脚做了个小手术，行动不便的同时获得了更多在家无聊的时间……

●得知BASARA也要HD之后我瞬间石化了，看来这末日年咱也得悲催的从年初砍草砍到年末啊！C社你这HD有必要吗？咱好好弄个《鬼武者》HD多好！

●我最要好的哥们今年也要结婚了，眼看情人节就要到了，小熊在这里祝有情人终成眷属！

●皮队在意大利杯上打入一记弧线球，这是他在新阿尔卑球场打进的第一球，我们等待这个进球实在是太久太久了。另外球队在联赛中也继续保持着不败金身，希望今年尤文可以冲击一下联赛杯赛双冠王！

●这阵子尤文官网搞活动，买球衣不仅免费印号还全球包邮，无奈小熊没有信用卡，现在各种煎熬各种无奈啊！谁借我个信用卡使使？咱真的好想有一件皮队正品的主场球衣主场球衣啊……

●天天坐在电脑前办公，使得我肚子上的肉肉越来越多，放假受伤前和朋友打了几次球，每次都是手还没热人就已经累的不行了，想想高中时每天固定打三场球，小熊顿时泪目……

●李娜痛失好局无缘澳网八强，当时看直播的时候咱各种着急啊，记得去年法网李娜夺冠的时候咱激动的不行，记得当时老婆发微薄说："一个全裸的男人跟着电视里的李娜一起唱国歌……"

●最近因为各种伤病所以根本没怎么好好玩自己的游戏，奖杯事业也是一停再停，有几个好友都已经超过咱了，这让我心里很是不平衡啊！今年目标白金突破三位数，爱咋咋地！



信件相关情报：QQ留言

非常喜欢看电软，非常喜欢闯关族的家。虽然因为工作的原因并没有期期都买。（因为我们这里小的报亭没有，必须要坐车去火车站买）但是我还会尽量抽出时间去买。我买电软其实只有一个目的：看闯关族的家。从最早05年就开始看。我觉得作为一名天朝玩家，玩游戏机是一件很寂寞的事情，而且不被支持。我苟延残喘地活到了今天，我很幸运，有闯关族的家陪伴着我，在玩累了游戏的时候可以看看天朝的玩家一点一点的进步，成长。我非常喜欢小编们，你们的随性让人觉得很自在。真的就像回到家了一样。最后《电子游戏软件》，我会一直支持你。不管你变成什么样。

——吉林长春 碎花兔



艾德桑曼利： 最后一句我桑心了。好吧，不管这个死硬派杂志变成了啥样，不论人员调动多么惊心动魄，爱游戏爱闯家爱DR的心是一定不变的哟！



猴子： 虽然闯家诞生于1994年，但是从05年看到现在也算不容易了啊。看来以后的亲民路线还要继续走下去。随性是一方面，随和也是必要的。



蔬菜汁： 05年的时候我还没来电软呢，那时候应该是叶子和风林在主持吧，好怀念啊。



小沛： 看着读者和玩家们慢慢成长，真是一件愉快又痛苦的事，成鸟儿总会离巢而去。



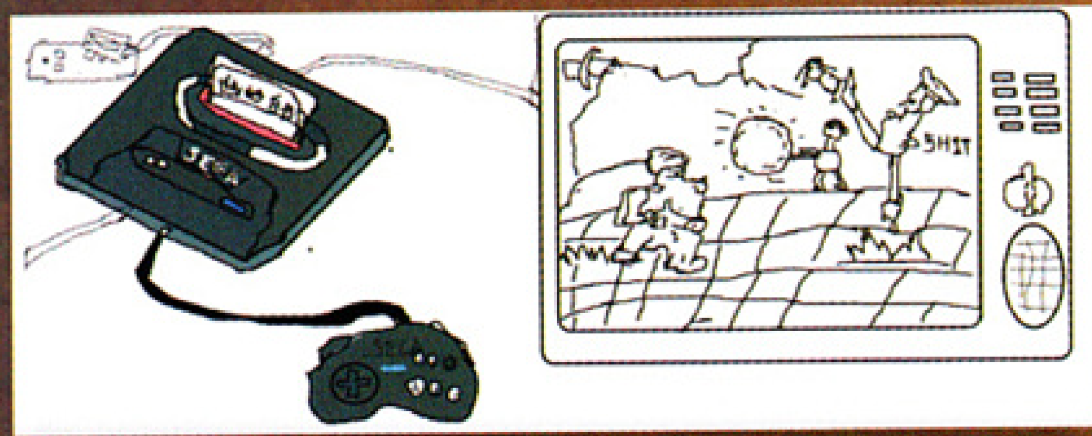
赤银： 感谢您的执着。愿闯家常与您同在。其实我也是从05年开始看电软的。



宇多田： 啊，爆炸头又在乱感慨了这个魂淡！咱也很喜欢那时候的唯夜的说。



莫邪： 话说叶子姐姐现在到底变成神马样子了？不会也和小沛一样发线后移了吧。



画游戏机解馋的读者大水杯 1



– 读者珑自制的书签 –



信件相关情报：QQ留言

我看了这期杂志以后就很不淡定，第三十一页，那张名叫鲁鲁修收藏的正版游戏王照片，我说鲁鲁修，你是来炫耀的吧，你这让我这种只能玩玩"中文版"的人情何以堪，情何以堪！打屎你打屎你！

再过两天，PSV的港版就发售了，我准备在1月1日的时候去买，也不知买不买的到，我那个同学啊，对于买PSV这件事，毫无准备，突然我的心中有些悲哀。

这次杂志上倒是没有我玩过的或者想玩的游戏，这其实不算什么，我只是在想，这世界上怎么会有这么多"经典"的游戏？如果要认真玩完一年中的经典游戏，我不知道一辈子够不够。总有想玩的游戏，有些却在主界面都没打开过，不是我懒，而是我仍没玩完手上的游戏。有一段时间，我疯狂的玩游戏，目标只有一个，玩完想玩的游戏，可没过几天我却发现游戏已经不是那个令我快乐的游戏了……

痛苦之下，我选择了看动漫，再过几个月，我想通了，一次只玩一款游戏，并且慢慢的玩，不追求数目。《上古卷轴V——天际》算是我PC中仅存的大型游戏了，准备明年我只玩这款游戏了，当然我也不知道PSV来了之后会怎样。

只是我还是不懂，世界为何需要这么多游戏？最后希望DR在新的一年中越办越好！

铅笔是一种态度，是一种面对一切逝去之物、淡然的态度。

——浙江嘉兴 忘尘



艾德桑曼利： 最后一个算是签名档么……咳咳，回归正题。本子目前已经被众多大型游戏+各种动画塞满了一个290G的盘。然后，你知道我现在玩的最high的是什么——是模拟人生2哟！哈哈哈哈……（除了这个游戏其他都玩不来……



猴子： PSV最近别急着买，你知道，不管一样东西在国外怎么便宜，一进中国市场就被炒上去。你钱不是很多的话，缓缓再说。



蔬菜汁： 啊，忘尘，你说的太对了，经典的游戏好好玩一两款就可以了，剩下的就留给以后吧。



小沛： 说到《上古卷轴》，里面倒是有一句台词传播很广——"直到我的膝盖也中了一箭！"



赤银： 正因为游戏多了我们才有选择的余地不是？何况里面还有那么多的渣作。



宇多田： 最后一句很有嚼头儿啊，这个铅笔是一种态度这句，嗯嗯，小熊喜欢。



莫邪： 忘尘和鲁鲁修因为某本杂志结下了很"浓厚"的友情啊有木有！



画游戏机解馋的读者大水杯 2



想不到今年的春天还很远

春节过去了，没有下雪，冷空气却不消停，看来今年的冬天还是格外漫长的啊。上海的杰城14桂陪同女友在春节期间造访帝都，怎奈这两天工作如山，死活抽不出来，未能见个面尽尽地主之谊，很是遗憾。下次一定补上。

过年时无甚事做，除了看没有赵本山老师的春晚之外，就是在微博上看某教授跟某车手兼作家兼博主的对台大戏，这边是咬定青山不放松，这边是亲友上阵父子兵，这边加价2000万，那边出了讨薪门，合同门，手稿门，家信门，气势排山倒海，最后还扯上了法院。其实整件事情很简单，一个专门以子之矛攻子之盾的好事者，一次缺乏成熟稳重冷处理的危机公关，一群整天把独立思考挂在嘴边教训人但是自己很欠缺（或者真缺或者装缺）这个精神的推动者，促成了这一年度的大戏。其实只要你真正具有独立思考的精神，只要你知道你应该反对什么，赞成什么，你就会心如明镜。乔治奥威尔有思想吧，厉害吧，当他的作品被很多自称独立思考的人当做圣经来阅读的时候，他已经死了几十年，连版税都没得拿了。这就是以书传世的作家和以商业为支柱的作家的区别。



电软官方博客 留言摘录

来 AKADevil：
看见沙发我就圆润的滚进来了=w=

回 蔬菜汁：
好久不见了云南大理的读者小无，没想到你又抢到了这个“到底什么时候才有奖品”为奖品的沙发。

来 蛋疼的星期一：
看来我应该和小无打一架是吧是吧~还有316期杂志上俺的博客留言和恶魔的反了。。还有还有，我建议我们组队灭了小无吧``俺没buff没牧师的，要是歇菜了多没面子。。

回 蔬菜汁：
加油啊亲~沙发恒久远，一枚永相传~

来 退后下一步：
电软从我的生活里消失了……书店没有，报刊亭没有，即使是家里也少了几本！！！我崩溃了，电软都到哪里去了，没有电软叫我怎么活……呜呜……求电软啊啊啊！（菜汁，别瞎瞧了，就说你呢，瞧你这揍性，邮两本电软看看吧，我已经欲哭无泪了我）

回 蔬菜汁：
邮购部欢迎你~拨打64472177。

来 o丁夫人o：
我享受不到有史以来最长的寒假了，最后一次讨压岁钱的机会也泯灭了。我希望这期电软到手的时候能见到红包，内容丰富多财点~

回 蔬菜汁：
啊，希望DR能带给你好运，不只是红包那么简单，希望你能找到类似龙珠的东西。如果找到的话，请留一个愿望给我，这是约定。

来 金叁柒：
一天流程：醒-吃-电脑-吃-电脑-吃--电脑-睡，还好体重正常，这会是最长最无聊的一个寒假。

来 猎人UNKH：
玩零式被野怪神兽拍扁多次升级太难，玩猛汉20多分杀一只，电脑玩天际必须拿风扇对着机箱吹，不然显卡就罢工黑屏……玩个游戏都那么痛苦。

回 蔬菜汁：
零式是个好游戏！

来 时间的终点：
除夕夜之前把质量效应2通关了……可是我最爱的米兰达让我给战死了，可爱的塔莉最后一句话给选错了没推倒成功……结果把最非主流的最不想碰的杰克给推了……啊啊啊尼玛我口味太重了……不过春节晚会的各种H的镜头治愈了我受伤的内心XD……恩……祝大家龙年快乐！！（尼玛前面的话那是引子吗？！？！）嘛嘛，顺便再期待下今年的质量效应3→_→



信件相关情报：普通信封+315期回函卡）

我打《大蛇无双》的时候，没有“站”术，只有几个字，“清敌清敌，打BooY，打BooY”没了，（BooY不会写），我忠心的希望漫画能回到推理，很有趣的。话说看电软有两年了吧！对于电软我忠心的喜欢，我有很多话说呢，两年来，我这是第一次写信，请小编一定要登，一定要登啊！另：黄男别名yellow boy。

——北京 黄男


艾德桑曼利：说要回归推理漫画的各位，其实你们想看的是汁儿蜀的各种over方式吧！你们太邪恶了！就算我也想看，你看我告诉你了么！！


猴子：漫画改回推理的不是不好，但是每次设计人怎么死和凶手是谁都是个很费脑子的活，久而久之连青山刚昌都架不住啊。

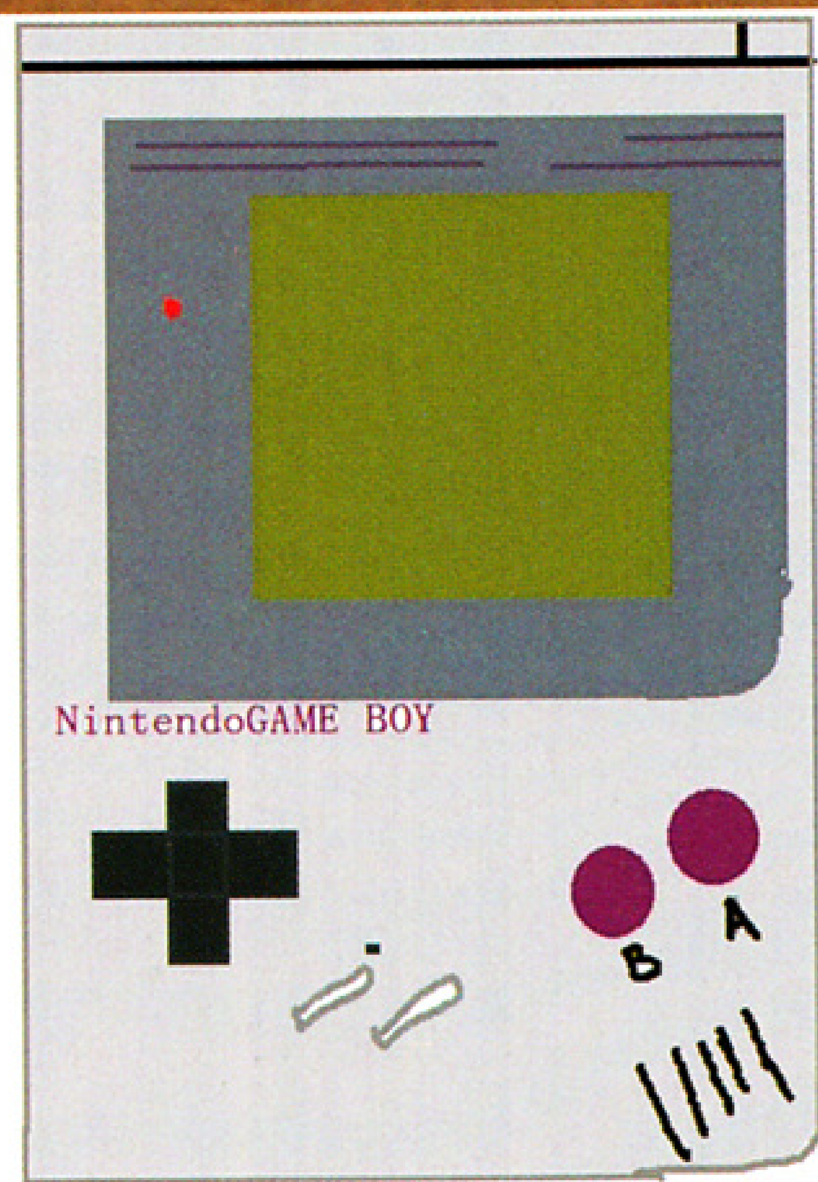

蔬菜汁：这个外号还是别名什么的，比真名还要拉风啊，以后干脆就用这个别名好了。


小沛：其实很想知道，这个不会写但是又写出来的这个BOOY到底是个什么词啊？


赤银：同喜欢推理，可以每次换个人死死什么的，大家猜下次谁会死也很有趣不是么。


宇多田：猴子大哥一语中的，塑料超人现在已经因为发挥太多，发线已经后移了有木有！


莫邪：如果再回归推理漫画的话，果断的要让我当个女一号啊啊啊啊！



没有游戏机只能画游戏机解馋的读者大水杯3



广东读者瑛与珑的插画

理想を抱いて溺死しろ



- 大家过年好，真·过年后第一期。不知大家这龙年春节过得怎样呢？
- 我这年虽然也有很多开心的事情，但也少不了一些不如意，一些无奈。
- 最大的痛是钱包丢了。嘛里面有多少钱就不提了，伤感情，反正是四位数。
- 其实我对钱看得倒不是很重，里面的证件虽然补办很麻烦，其实也无所谓。问题是可惜了里面某人的相片，嘛钱包本体都是某人送的生日礼物其实，而且里面还有某人寄存在我这里的压岁钱。我恨啊……
- 为啥中国人的“盗德”就这么差？钱不管你拿走，从里面抽出20发个快递把钱包退给俺能有多麻烦啊？好吧和拾金就昧的人谈道德，是我想多了。
- 祸不单行的是第二天某人就感冒发烧卧床了，倒也是塞翁失马吧。难得有机会照顾一下病号。
- 最后以一句微博上的状态作结，算是最近人生的一点感悟吧。——人不能把自己看得太重，自己的形象太大眼里便容不下其他人；人同样不能过分在意他人，那人越是重要，自己就会变得越发卑微渺小。
- 各位情人节快乐。愿天下有情人终成眷属……祝人世间众屌丝早日脱团。

天天：无心无存。



刚把稿子在桌上顿几下整理好，扫一眼窗外，天已经擦黑了。办公室没什么人。日光灯发出不刺眼的白光，杯子里剩下半温的水，电脑发出匀净的电流响。熟悉之后就无法察觉其存在。各个科室的门被打开，走廊中声音开始碰撞，说笑，拥挤、混杂，又慢慢归于寂静。

明天见。明天见，明天见，您好再见，是这样说着。

安静地坐下，摊开一本书，交叉双手，为什么突然就意识到了这个下午的存在，像突然醒过来一样呢。海的浪花尖，冒出又归于虚无，在世间的短暂一瞬我们又见到了什么？暧昧地运作，巧妙地安排，日程表总是写满，逃避着虚无又充满欢乐，上午采购，中午会朋友，下午有茶会，入夜一起唱歌。一分钟也没有安排"死亡"的时间。只要不去想，全都永远不会到来。

在这个醒着的下午，三次元的世界里，坐了很长的地铁约见一位老朋友。初春寒冷，手都僵了，朋友的手却还热乎。在地铁或坐或站地聊天就像流浪者，一起分享一点少的可怜的糖。北京的夜里风冷，拉紧大衣穿过繁华的金宝街，去一间小店，说说醒着的人们的事，吃碗卤煮火烧。



信件相关情报：一个很大很大的信封+三幅漫画+一幅插画+数页的信

2011年12月25日下午（也就是圣诞节内天），我和我的知音朋友瑛约在今天下午交换礼物。除了圣诞礼物外，我还制作了一份神秘礼物（告白漫画），一开始我很纠结，是亲口和她说还是画个漫画跟她说呢？最后决定用漫画告白，因为我俩都是画漫画的，当面说的话太没新意了，（好吧我承认我口才不好才用漫画告白的），但在这里，要告诉广大少年们，告白的话最好当面说，比较有诚意，写信的话……现在女生都不太喜欢。当然也可以学我用漫画~（最好她也喜欢动漫，另外也要画的好看点）。

下面说一说我和瑛的故事吧。小学时没遇到喜欢的女生，所以根本不相信"一见钟情"这东东，直到我从一个六年级小P孩升级为一个七年级正太时，我遇到了瑛，一个可爱的短发女孩。此时我莫名其妙的心猛跳了一下，于是我中了传说中的"一见钟情"……偶然一天，发现了她也喜欢画画儿~从那天起，我彻底喜欢上瑛了。之后就像瑛之前画的漫画里一样，我写了个纸条请求她和我成为朋友~就这样我和瑛认识了，一直到今天，我们还用聊天本一直联系着（从初二开始，我们分班了，初三了也没在一个班），多亏了那聊天本，维持了我们3年的联系没中断……3年来，我们一起经历风雨，一起投稿，一起笑一起坚持梦想！3年使我们成为了知音朋友，3年来，我一直喜欢着你，从未改变……

在这个圣诞节，我和瑛告白了，她很吃惊，她说："别人都说我像男孩子嫁不出去，怎么会被人暗恋了3年呢……太梦幻了~"我告诉她"我是认真的，你愿意接受我吗？"她的回答是："愿意！"这是我第一次告白，居然如此顺利，我听别人说，一开始都会被女生拒绝的~要靠后来追。

光棍节再见，情人节你好！总之，以上！祝福我和我家小瑛吧！

——广东河源 珑



艾德桑曼利：啊。马赛克世界的情人节成就已经可以开始做了呢。（望天）喵了个咪的我现在就想安安静静的度过又一个该死的连连看情人节……珑同学，我在玩连连看的时候绝对不会默念你们两个的名字的！一定的=w=！



蔬菜汁：谢谢小珑点拨我等如何告白，我想这招对还没有经验的猴子大叔一定很有用的说。



猴子：以什么叫还没有经验啊，告白就是赌大小，中了就是100%，不中就是0%，这招我又不是没试过，不过，还是祝福你们。



小沛：哎呀，还把这过程做成了漫画版发过来真是辛苦你们了，期待下次。



赤银：学生时代的恋情真好啊，可以不顾一切的单纯喜欢一个人，愿有情人终成眷属。



宇多田：小熊已经成为珑漫画系列的忠实fans了，希望你们早日成长起来！嗯嗯



莫邪：为神马就没人给我画个漫画呢！我也要这种浪漫的漫画啊啊啊。



信件相关情报：武侯印刷厂印制的信封+胡乱涂鸦的信纸

这期DR来得格外的迟啊~最近（也就是这个星期），有一件让我觉得恨得不得了的事，就是俺那个朋友（初中同学，现在在一个学校读高中，但不在一个班，不过还是有交往的），一晚俺们一起下晚自习回家，他告诉我他们班有一同学现出售一台PS2，含主机一台、2个手柄、30多盘游戏碟和记忆卡一张，仅售400元，把我高兴惨喽，然后俺让他帮俺联系，结果他丫的一本正经地告诉我，我要是敢买他就给我灭了这机子，哦靠，那你还给我说什么，存心玩我是吧，于是俺打算私下联系，结果第二天俺还没联系，他又告诉我叫我别心有幻想了，机子已经卖出去喽，突然觉得俺人生的凄凉哦~嗯，我又换同桌了~这次这个同桌是个中二患者，举两个例子想必各位就明白了。场景一：某老师课上，我莫名其妙地问他"你晓不晓得西游记的主题歌？"他说，"不晓得"，俺又问，"那你看过没？"，他说"没。"其后无比正经地作回想状，回答，"我2~12岁都在看《天线宝宝》，12岁之后都在看《海绵宝宝》，其他都不看，太幼稚了。"场景二：俺问其，"你喜欢吃什么？"其无比欢喜道，"钠！你看啊~钠又软，又有嚼劲，又可以补充金属元素，而且味道又霸道，你总不可能吃铁嘛，咬都咬不动~"嗯，最近俺那位朋友。嗯，这个星期怪事真多，坐我前面的一位卖萌小萝莉今早问我可不可以让我妈帮她打一条围巾，她要在星期六前送她男友，神啊！姐，我在你心中形象到底有多蛋疼啊，这种事你认为我会答应吗？再说我又不卖萌萝莉个说！最近才发现班上有一位萌萝莉的怪大叔，好小子，隐藏的太深了你，交出你的萌妹子，让哥我也爽一把吧（指DS《爱相随》）。

——四川成都 蒲智



艾德桑曼利：给你同桌两巴掌吧。嗯，就算是替我给的巴掌。或者是给他装一桶新制Na。最后跟你那个同桌说，谁告诉他Na生吃Na会烧死你就拍死他。嗯！期待你的回信！



猴子：对于这位敢吃碱金属的中二同桌表示无限崇敬。钠吃到嘴里可是会着火爆炸的啊（会与口水发生反应），我当年都没敢吃，只吃过硫酸铜而已。



蔬菜汁：对卖萌小萝莉为什么找上你妈妈来帮她织围巾啊？这，怎么都说不通啊。



小沛：中二同桌、怪怪的卖萌小萝莉、萌萝莉的怪大叔，这简直就是《中三怪谈》了啊。



赤银：呃……你的人生真是充斥了各种稀奇古怪，但愿你在这熏陶下能茁状成长。



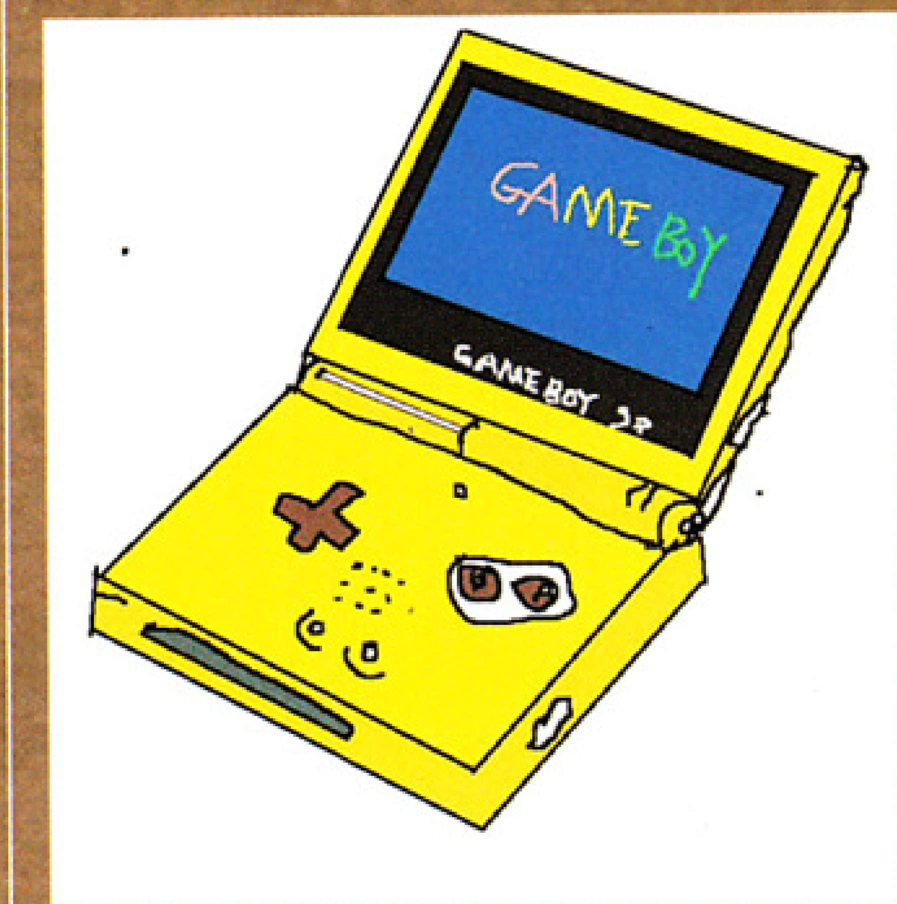
宇多田：对了，那个同学为什么告诉你有个很便宜的游戏机但是又不准你买啊？很奇怪啊~



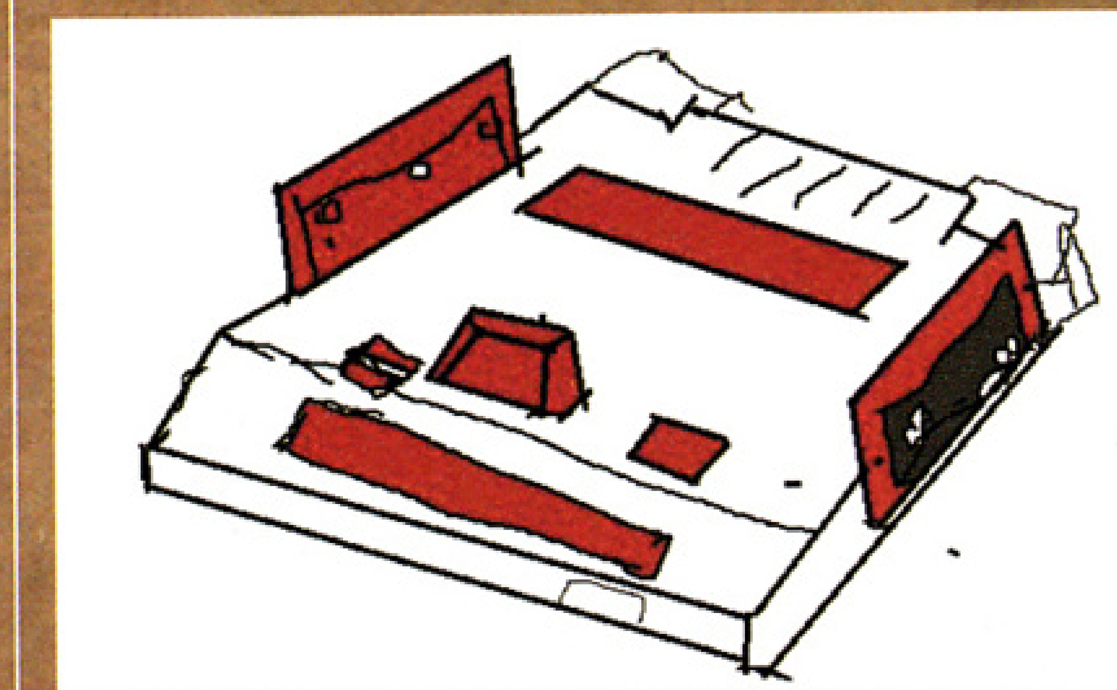
莫邪：《天线宝宝》、《海绵宝宝》，简直弱爆了，为什么不看国产动作大戏《喜洋洋与灰太狼》啊！



– 天津读者前田庆次照片 –



画游戏机解馋的读者大水杯 4



没有游戏机只能画游戏机解馋的大水杯 5

《电软》回函卡讨论话题

还记得你的第一款通关的游戏吗？当初是什么样的动力或者吸引力让你打通的呢？

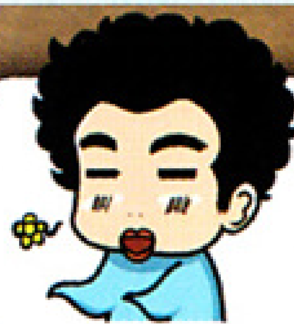
张地 河南南阳 《心跳回忆》，高中时候一个班里的同学，她有NDSL，当时我对家用机、掌机这些完全没概念的时候，遇见了她和她的NDSL。相当好的人呢，借我玩，相当好玩的NDSL呢！于是，跟着她玩了她正在玩的《心跳回忆》女生版，记得她当时追的是冰室老师，而且她当时很喜欢那个声优（谁来着，不记得了），我就追那个小正太，只是觉得安静的孩子真吸引人呢！总之追到了，到教室去被告白了，好吧，这是至今为止我玩过的唯一一款通关的游戏，可以说对NDSL的好奇，是我打通那款游戏的动力吧。如今，我仍然对NDSL念念不忘呢，所以上个月，刚入手了3DS，但紧接着学校组织外出考察，所以还没和3DS好好亲热就被迫分离了，不要问我为什么不带它一起走，总之，我回来了，终于在一起了。可是北方的冬天真是寒冷啊，而且这边也不供应暖气，在低于0度的室温下，手很容易僵的啊，总之各种碎碎念。好想去南方过冬啊，说不定字就可以写好了的说。

李承雪 吉林延吉 第一款通关的游戏是《仙剑奇侠传98柔情版》，动力自然是为了看剧情，话说DOS版那个坑爹的迷宫至今都没通关，怨念啊。电视游戏我只玩过小霸王和世嘉机。我连一个通关的游戏都没有【泪目】至今没打通是因为什么来着？在我小学的时候家里突然出现了一台小霸王，老爸非常沉迷，终于有一天老妈受不了天没亮就起来打游戏的老爸，一怒之下把小霸王和电视机一起摔了……后来哥哥上高中的时候跟同学借了一台世嘉机，我在哥哥不在家的时候偷着玩，把变压器烧坏了，哥哥就再也不让我玩游戏机了。所以我一款游戏都没通过！

像《圣斗士星矢战记》之类的怀旧游戏你感兴趣吗？说说你心中的经典怀旧游戏吧。

张地 河南南阳 当然感兴趣啦！虽然我的童年没有赶上《圣斗士》的光辉岁月，与之擦肩而过，这样想来，许多的经典，身处90后的我都只能凭借别人的重温而一睹真面目，比如MJ、红白机，CS，好吧，各种错过，所幸的是许多人都喜欢怀旧，而我则可以借着怀旧风而拜一下过往感动一代人的经典的人或物。我接触最早的（也是印象最深的）游戏就是《魂斗罗》了吧。小霸王时期玩的时间最长的就是这个和《坦克大战》、《超级马里奥》，当时竟没有留下太多回忆（误）。那时妈妈专门给我买了一台很小很小屏幕的黑白小电视机来配小霸王，还买了几盘卡，不过奇怪的是，后来连同放这些东西的大圆桌，所有童年的记忆都不见了，也可能是当时搬过一次家，有些回忆没有来得及带走而永远尘封在一角了吧。不过说起来，怎么想也不可思议的是，别人家的小女孩小时候应该都是在玩过家家、扮家家酒的吧，我竟然只能想起来我当时最喜欢看电视和玩游戏机了，这样到底是正常的呢，正常的呢，果然是正常的童年吧！

李承雪 吉林延吉 对《圣斗士星矢战记》不是很感兴趣，一是因为不是我喜欢的游戏类型，二是因为我没看过《圣斗士星矢》（好吧我承认我是个没有童年的人……），我很喜欢《超级马里奥WiiU》虽然没玩过，只看过游戏解说视频。那种4人游戏模式真的很赞，可以互相陷害，很欢乐。当然最重要的原因时它太可爱了。另外再说说我喜欢的老游戏吧。让我怀念的恋爱养成游戏是《心跳回忆》，虽然是男生版，但还是很惊艳



信件相关情报：一封长信
+316回函卡

又和电软见面了，天气越来越冷了，也快龙年了，不知编辑们工作之余，年货办得怎么样了，家里收拾了没有，我们都是80后，工作、生活的压力都很大，自己的时间都很少，有很多人不在乎传承了，但这也许是中华民族最宝贵的东西，这里希望编辑们多留一些时间给自己和家人，享受新年带来的祝福与快乐。

我前段时间看了一下电软的交友录，发现大部分想交友的人都是高三党，在闯关族中大家都是朋友，也都有共同的爱好，在20几岁的交友录中出现个30、40、50岁的大叔是不是不和谐啊，哈哈，再过8年我40岁时再上交友录如何？实际上真正能在游戏上给予大投入的并不是高三党……而到了40岁，依然给予游戏热情的人才是真玩家，才是对游戏真正有爱的人，我希望做那种人，离那目标只有8年了，希望那时电软能比现在成功，也希望现在对30多岁的玩家给予重视。

关于电软杂志：我家门口的绿天书店关门了，这本来和我没有多大关系，但是它是我家门口唯一准时进货的书店，这就和我有关系了，老板一句"庆次对不起……"胜过千言万语，为了这几个字，我都想哭，因为以后能否买到电软就要看运气了，我这人人品不坏，但运气一向差的可以，我想编辑们明白我在说什么吧。

关于寄漫画：说起寄漫画，可真不容易，上次花了6元钱，这次想给自己留个纪念，复印一下再寄原稿，却发现变成了黑压压的一片，于是想到了扫描，20元钱的价格很贵，正当咬牙准备交钱时，却发现钱包忘在了公司，老板很大方，他说钱不急，又建议我直接通过电子邮箱发过去，我这才想到了电软有电子邮箱，几分钟后，那边就收到了漫画，通过这件事让我体会到网络发达的方便，我想对电软编辑们说，这是我第一次给电软发电子邮件也会是很好的开始……

——天津 前田庆次

艾德桑德利： 噗……庆次你是想用闯家来转运么=w=。Rp这玩意是很变幻莫测的东西。去试试打败个什么吧。我觉得弄死加摩尔很有转运的功能。嗯。

猴子： 不要以年龄作为玩游戏的界线。当初一位老读者70多岁还玩《大航海时代》，给电软写信。希望他老人家此时依然健康长寿。

蔬菜汁： 庆次，你发送的漫画补充版已经收到了，不过虽然有意思也太不河蟹了，只能我们自己欣赏了。

小沛： 绿天书店虽然关门了，不过天津很大，相信一定可以找到另外一家书店接替绿天。

赤银： 当年我在天津都是从长江道图书批发市场买各种书刊漫画杂志呢，多年不去了。

宇多田： 现在是网络时代啊，QQ和邮件什么的很方便，建议庆次快点适应。



奥邪： 40岁的时候真的还会喜欢电子游戏吗？那时游戏会不会已经过时了啊？嗯~



小沛：节日慵懒症逐渐康复中



● 春节假期嗖的一声就过去了，本人还没有歇够。写这个手札的时候已经上班一个多星期了，但明显感到身体依然处于放假状态，中午过后的疲倦和慵懒尤其明显。某日中午喝了两瓶力保健，下午虽然不困了，但晚上居然流鼻血，看来我是虚不受补啊。

● 新一轮大作轰炸来了，我做好了心理准备，但资金明显储备不足，这种窘境何时才能离我而去呢？

● 看完今年央视的元宵晚会，感觉蔡明版的《因为爱情》完胜王菲的春晚版。不禁感叹蔡明老当益壮，王菲挑战高难度歌曲明显力不从心了。

● 春节后兼职当"媒婆儿"，希望能撮合成功一对儿，这样的话我就比孟非还厉害了，据说参加《非诚勿扰》的嘉宾们到目前为止还没有结婚的。

● 在此慰问宇多田同学被抽屉夹肿了的手指头，还有对赤银同学丢失钱包表示同情。

龙哥热线

本周龙哥再次缺勤，也是由小编蔬菜汁临时代班龙哥热线栏目。

请各位对龙哥有着别样感情的读者谅解。

前言

这么快，假期就又过去了，一年里最好的这几天就这么悄无声息的过去了，感觉随之而来的就是一股淡淡的悲伤。放假久了，对上班（上学）就有了一种莫名奇妙的抵抗情绪，习惯了每天早上自然醒的身体里，多了一种叫做"不想起床"的技能，再见，不用看时间痛痛快快玩游戏的假期！再见，舒舒服服尽情享受的那几天。

好吧，那么，撇开悲伤，让我们来说一说高兴的事情，虽然告别了假期，但是还可以借口"假期归来有点不适应啊~"而早上来晚一些，借口"假期结束了不适应啊~"而上班的时候一边聊天一边看视频啊，借口"假期突然结束了不是很适应啊~"而在下班的时候，提前回家啊有木有！希望大家在龙年，天天开心，天天都保持着放假的心情。

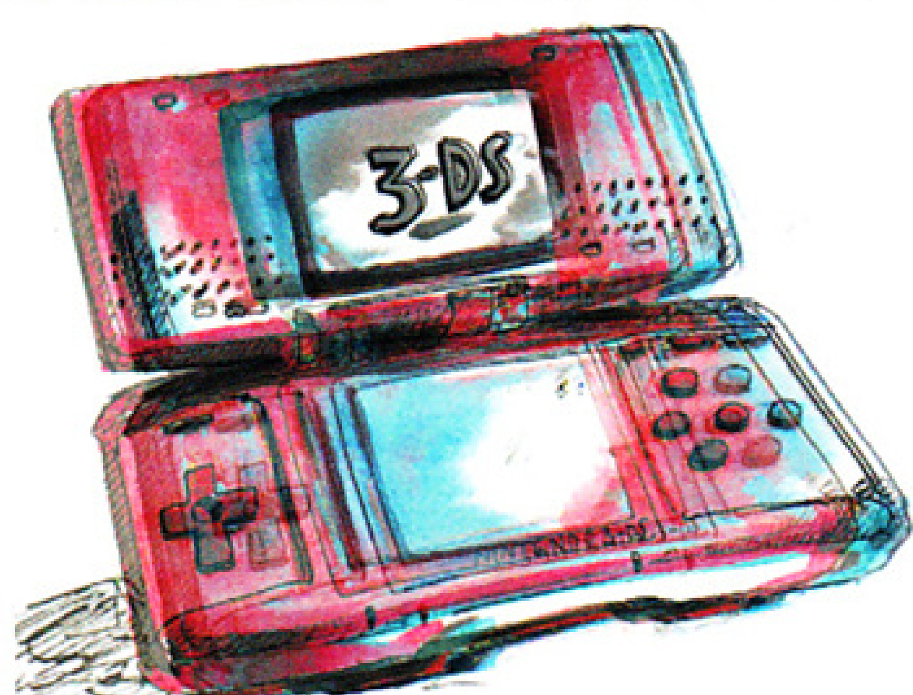
Q 现在就要买掌机的话，买PSV好还是3DS好？PSV破解了吗？

——广东河源 珑

A 这个不一样啊，如果要拉风一点的话，果断PSV比较拉风，屏幕也比PSP大，画面也华丽到不是盖的那种，不过因为刚发售，游戏还不是很多；3DS发售已经有一段时间了，经过了一次降价风波，现在价格和游戏软件都让大家比较能接受。而且还有一点，果断不知道你的游戏取向啊，如果是喜欢简单、很快来感又有趣的游戏，3DS还是很不错的选择，如果是画面控或者那种"大作"控的话，PSV吧，不过《怪物猎人》都移植到3DS平台了，可见3DS的让人那个爱啊。两款掌机的价格差在800元上下，3DS比较便宜些。

说到瑕疵的话，3DS有分区这么一说，就是你买日版主机就不能玩美版游戏，美版主机不能玩日版游戏，美版游戏便宜，但是美版主机有黑屏死机的怪光环。3DS的压屏和3D眩晕都是广为传颂的缺点，可以网上搜一下。PSV方面会有假死的问题出现。

目前编辑部的情况是这样，有3个人都已经买了3DS，而没有一个人买PSV，买了3DS的朋宇们很执念于擦身和小游戏，虽然期间也有人买了《怪物猎人3G》神马的，但是看他们玩的时间最多的还是3DS自带的小游戏和擦身。



以上是作为代班龙哥的我给你的并不能作为参考的一些参考，如果你身边有朋友有这两款掌机的话，建议你借来一玩最好，不管别人说的多好，自己不玩一下的话还是不能了解。

Q 我想入手Wii，给我推荐一下，在淘宝上买Wii需要注意什么？700元左右的可以买吗？我家没有网络，对Wii有影响吗？Wii有中文界面吗？如何防止Wii变砖？推荐几个能和家人一起玩的好游戏。没破解的Wii能玩下载的游戏吗？

——安徽舒城 周成

A 你现在700元的话，很便宜啊，不过从网上购物的话一定要谨慎，最好找一个可以试机的实体店，家电的话，买了有问题很闹心，尤其是学生党，买一次游戏机很不容易啊。

下面介绍一下鉴别买Wii时需要注意的问题。

买Wii现在最要注意的是机器里面的原装手柄不要被换成组装的，辨别方法很简单，看右手柄的那个胶套底部，原装的胶套底部会多出一块盖子盖住手柄的那个连接口，组装的假手柄则没有。

组装手柄有如下缺点：

1、体感失灵，用wiisport的棒球可以试验，有时候是他自己连续挥棒有时候是个别位置到不了（注意棒子不能移动到前方）；

2、无声音，声音全无，但是有时候在sport里1p无声不知道什么问题，可能不是手柄问题；

3、无震动；

4、指针跳，缓慢移动手柄时会突然在指针旁边出现一下残像（是出现而不是因为手抖移动过去的，非常迅速）。

另外帮你搜集了一些关于购买Wii的小情报，希望可以帮到你：

1.目前国内常见机型

A：韩版软刷机加装移动硬盘，（所谓硬盘机），光驱有防盗版机制（除正版外不能读，而且现在黑客也放弃破解光驱了），使用USBloader的各种修改版引导硬盘玩游戏。

2.日版美版欧版港版台版韩版哪个好

A：都一样（除了欧版，电视制式是PAL有点麻烦），目前扒拉10个JS有9个买韩版（全世界售价做便宜的wii），反正操作系统已经破解，最后都会用改区软件改成所谓C版系统

3.何谓C版系统



A：就是一个汉化系统，全中文，但是系统内核是别的区域的（看刷机者的设定了），顺便说，所有系统都不能升级，升级就玩完（因为都是用改区软件随便改的）。

5.什么是改区软件

A：叫做ARC，操作不当有变砖危险，不懂破解者最好不要擅自研究。

6.不升级系统怎么玩新游戏？

A：wii和PSP不一样，wii的升级的原理就是不停的更新和添加IOS（一种驱动文件）其实破解后的系统只要保持在4.X不更新，利用别的软件单纯更新IOS和添加IOS即可（别删，会变砖）。

7.重要的IOS，可能会不断更新的IOS

A：IOS249，IOS222，IOS233，wii的DVD和USB的驱动，被黑客打了补丁就能玩盗版游戏了。

8.如何更新和安装IOS（以及下载版游戏/或者别的区域的频道）

A：三大件，homebrew channel（即HBC），SD卡，channel file manager（安装软件用），刷过机的一般HBC都预装了，只需要备一张SD卡下载channel file manager放到卡里按照教程安装即可。

9：WFC是什么，盗版可以网战么，会不会ban？

A：WFC是任天堂自己的战网，除了怪物猎人3日版（汉化版）收费，其他一律免费，盗版也可网战，除了马里奥赛车wii使用金手指会被ban以外，无任何危险。

10.FC号是什么

A：类似于账号的东西，一个号对应一个游戏，互不共通。双方加好友需要互加FC号，否则不会显示在线。

11.一个完美的刷机是什么样子的

A：主机4.X C版系统，硬盘机安装usb loader的各个版本的汉化版、软刷机除了usb还有softchip和neogamma（绿巨人）三大IOS为最新版本 所有韩版自带频道被替换为了美版（无残留），设置菜单可以进入，安装了bootmii以便于变砖后修复，开启了光盘频道解锁和有wifi数据的存档解锁

12.开启了光盘频道解锁和有wifi数据的存档解锁是什么意思

A：带有wifi功能的存档不可移动和备份（这是由于wifi数据和主机捆绑），破解后才可移动（但是不建议移动），光盘频道默认不可移动固定在第一页左上角，但是破解后就可以移动了（因为对于硬盘机来说光盘频道是没有用处的）

13.韩版频道的危害

A：残留的韩版频道是"死频道"也就是不可使用，如果mii是韩版的会导致调用mii内部的小人像的游戏不能存档，所以如果残留韩版频道的话会导致很严重的问题。

14.老式直读机/软刷读盘版机型如何升级?

A：如果不稀罕NGC游戏，可以卸掉直读（直读可能和自制软件有冲突，但是我没有卸掉）。

15.NGC游戏如何玩?

A：直读机完美，软刷光盘机可以用软直读gc backup launcher玩，但是斑鸠不能玩，塞尔达风之杖开不了地图，硬盘机悲剧请自行购买NGC。

16.商店频道如何使用?

如果要玩怪物猎人请保持商店链接日服（用ARC修改）并保持版本最新，如果仅仅是玩游戏，那么随便哪个服都行，也不用升级版本，因为商店里的所有游戏和频道可以通过wad安装包安装。

Q 求电软邮购方式！！！（已经没有看3期电软的可怜孩纸留）

——退后下一步

A 亲爱的读者，我们的口号就是读者就是上帝，我公司现已与邮局全面开展了新一年的邮购业务合作，想开展邮购业务的各位读者，请前往各地邮局，向邮局的业务人员邮购部电话是64472177。

Q 零式第三章支线俘虏如何得到，还有北托格雷斯的佩尔库那斯在哪里找不到啊，平均17级实战演习"苍龙共同战线"如何快一点的升级，卡这很久了

——猎人UNKH



A 关于俘虏——直接打倒队长兵，在小兵慌乱逃跑的过程中不攻击，逃跑时间过后对方举枪（士兵类），卧地（动物类），停止行动（机械类），然后再上前对话->得到物品->对方消失->获得俘虏。进入世界地图，左边有显示北拓格瑞斯的大概位置的|||在北拓格瑞斯地区平原随机碰到，那个电系的飞球就是了。

Q 龙哥好！请问目前杂志社还有2004年的杂志存在吗？另外据说《失落的奥德赛》是坂口博信的作品，那么这位大神最近还有什么作品吗？

——邱尔栋



A 你好，这位叫邱尔栋的读者。《失落的奥德赛》是2007年底在日本发售的游戏，是由坂口博信的Mistwalker和feelplus共同开发的游戏。本作还邀请到植松伸夫负责音乐，以及井上雄彦负责美术设计。

下面是一些关于坂口博信的情报，提到坂口博信就不得不提到史克威尔与《最终幻想》，当年为了实现自己的梦想，孤注一掷进行了《最终幻想》的开发，没想到却获得了巨大的成功，随之开始上演了传说中的系列经典。不过正所谓成也萧何败也萧何，由于花费1亿3,500万美元的全计算机制作的电影最终幻想：灵魂深处(美公映：2001年7月；日公映：2001年9月)的彻底失败，公司出现巨大赤字，一蹶不起，坂口的名誉也愈加恶化。2003年，由于诸多因素，最终导致史克威尔公司被合并，坂口也因此离开史克威尔。随着史克威尔公司被合并为史克威尔·艾尼克斯，坂口渐渐远离游戏制作的第一线。坂口离开史克威尔后，在新公司Mistwalker中继续成就梦想。他成功邀请在史克威尔的好友植松伸夫加入，并在夏威夷的海滩边（公司处址）等待下一个游戏界的巨浪。

2001年坂口的新公司mistwalker成立。公司的主业依然是RPG游戏。公司体制是好莱坞式的小规模精英式的，向外找各种资源来完成工作，利用所有的人力资源开发游戏，而把销售交给其它公司。用坂口的话就是"就像制作者习惯在一起住一样"。在重要的作品中，坂口亲自写剧本、担纲游戏设计。游戏风格与他之前的作品相差不大，故事性总放在首位。Mistwalker与Microsoft Game Studios合作，在Xbox 360平台上共同推出新游戏。已推出的游戏是由漫画大师鸟山明设计角色的蓝龙。另一部由井上雄彦设计角色RPG大作失落的奥德赛也已发布，这是部坂口博信为总指挥、重松清剧本、植松伸夫制作音乐的作品。后续作品，如泪眼少女（藤坂公彦人物设定）、远古封印之炎（NDS平台；皆叶英夫人物设定）等。

Q 我的3DS出现和很大的毛病，就是在用摄像头的时候会黑屏死机，玩任天猫狗的时候洗澡，遛狗都会死机，机器是美版最新版本的。我该怎么办?

——欲望泯灭人性

A 你好，泯灭人性，美版3DS就是有这个问题，目前没有办法解决。

Q 我有问题：本人是《合金装备》系列的FANS，当年最喜欢的是三代，最近新入《合金装备HD》合集（盼星星，盼月亮，终于盼来了高清重制的了，哦耶！），准备收集64只小青蛙通关拿隐形光学迷彩，并且把珍藏的第148期，149期电软拿出来参照着上面的攻略找，毕竟过了这么多年，小青蛙的位置早已忘得差不多了，但现在在高清合集中，找第10只（吊桥北边右侧的立柱顶端）的时候，却发现那里没有小青蛙，不知道什么原因（本人购买的是港版英文），而且我也重新找了两次，就是没有，难道是BUG？还是自己方法不对？因为那时SNAKE已经被THE BOSS卸了枪，只剩下手榴弹可用，后来我又先到研究所废墟，找到了把AK47，再返回到吊桥也找不到立柱上的青蛙，求解！关于六年前是如何对照DR攻略打这只青蛙的我也实在想不起来了，不过还是非常感谢《电子游戏软件》陪我渡过那些幸福的游戏时光。

——某读者

A

60.Lazorevo South

逃跑的第二段。刚进来就马上转向前方偏右一点点，然后一直用RPG-7往石头的下面瞄吧。在大概底3-5块石头的下面有青蛙，马上轰击。

61.Lazorevo North

逃跑的第三段。刚进入该区就马上往左边偏前一些转。然后进入RPG-7瞄准的第一人称视点。青蛙就在第一块石头上，看到就轰吧！

接下来的两段路是陪受伤的Eva在丛林中走的那两段

62.Zaozyorje South

地图的西南角有个悬崖，悬崖中间有一棵横木当桥。站在桥中间，往右边的悬崖下看，青蛙就在那里（这个青蛙是我在极度郁闷到跳崖自尽时，无意间发现的　　）。

63.Zaozyorje North

地图中间部分有个岔路，就在两个岔路口的中间位置有一棵很粗的树，青蛙就在树的后面。在旁边微调一下就能看到。

64.Rokovoj Bereg

就是和THE BOSS对决的地方。就从SNAKE刚开始站的地方往右看到就近的一棵树，青蛙就在那棵树的顶端。

因为时间的关系，很抱歉截止到本期为止，才把这位读者关于青蛙收集的问题全部刊登完。刊登完这些以后，小编终于有种如释重负的感觉。



汤米漫画专栏

宅急送：汤米东京行

作者新浪微博：漫画汤米

出发前的烦恼

在出发之前，汤米非常忐忑。原因无非是：一、辐射问题，二、地震问题。有关辐射的烦恼，汤米查阅了一些资料，结论是基本不会对健康产生困扰。而在汤米出发的前一周，日本某些闹心专家预言未来四年日本发生7级以上大地震的概率为70%。联想到最近东京小地震不断，饱不奇就这两天呢。出发前，我给蔬菜汁留了言：如果我为了这次的任务光荣牺牲，请你一定要来陪我……蔬菜汁回了我四字祝福：

呸呸呸滚！

作为一个时尚宅男（伪），汤米当然一定要来这个地方朝圣一下。现实中的秋叶原规模让汤米大吃一惊。你是否可以想象一个7层楼单层面积10000平米的商厦，只卖电子类产品？你是否可以想象一整面30米长的墙上面挂满数千种耳机的场景？你是否可以想象各种限量版浮云版以前只在书里看到的宅物如同不要钱一般从地上垒了几米高……这就是东京，一个物质已经丰富到极点的ACG王国。

秋叶原

虽然行李重得要命，这本电软还是陪伴着汤米度过了整个旅程。



汤米买好Ps vita和游戏之后，马上席地而坐，开始体验。



秋叶原小巷中的书报架，上面摆满印刷比较粗糙的海报，都是近期要发售的游戏/手办信息。



位于地铁口的AKB48主题店，因为汤米不哈这帮女生，因此只是在门口留影了一下。说起来，秋叶原有个剧场，滚动上演AKB48的live show,汤米考虑再三还是没去看，回来后被朋友们狂鄙视……其实说真的，汤米之前真的没有想到AKB48在日本竟然如此红火，红火到已经成为了一个社会现象，甚至都有AKB48的专有电视台，每天滚动有关她们的节目，中间虽然也有广告，但是所有的广告都是AKB48成员主演……

之前住在上海的汤米一直觉得东京和上海相比差别不大，但是看到这样的场景，汤米不得不承认败了。东京的商场有着不同的理念，他们会提供很多不同的选择，保证你能买到任何你想要的东西，即使这东西可能销量很差不赚钱，比如某商店中，甚至能买到历年的Walkman产品……而这一点上海应该是做不到的，商店里如果某一个商品一年卖不到10件，第二年势必会被从柜台撤掉。



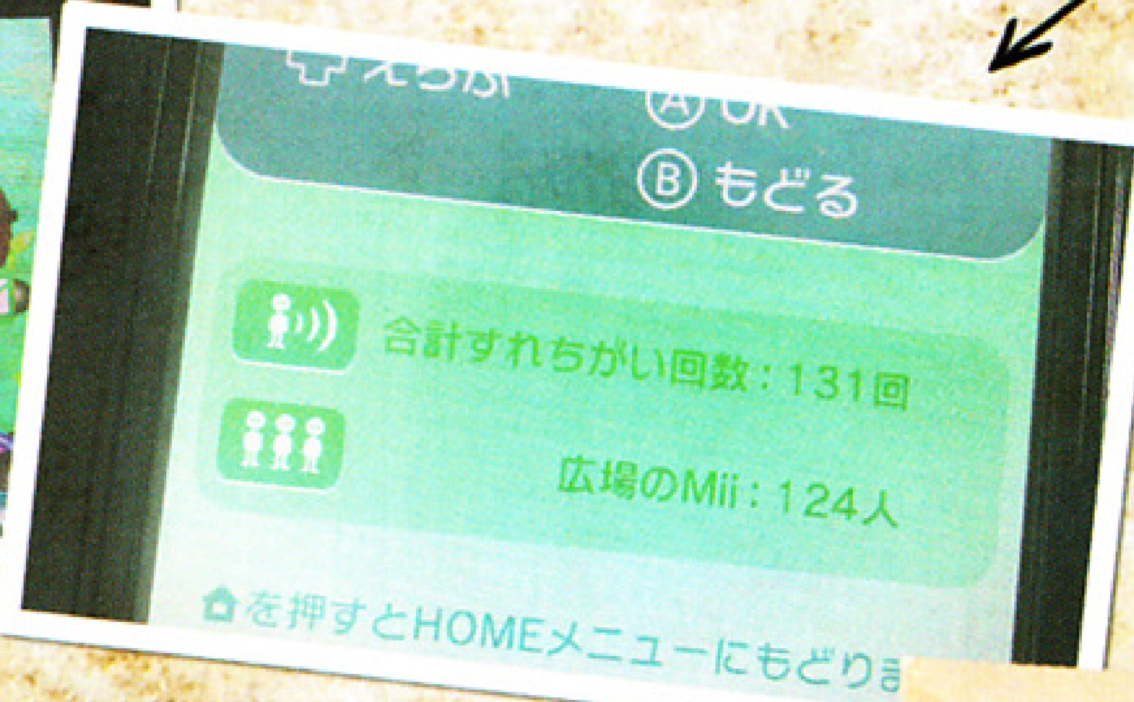




在完全无人催促的情况下，汤米尝试了SONY的这款头戴式3D头盔，可能因为汤米自己已经使用了很久3D电视的缘故，这个头盔并没有给汤米很惊艳的感觉，毕竟带着眼镜时舒适度直线下降，并且720P的精度也差强人意。

秋叶原的游戏店内有大量游戏相关书籍出售，不仅有最新的游戏情报/攻略，甚至可以找到FC时代游戏的设定/资料/攻略等信息，看着如图书馆一般的游戏书籍，再想想国内玩家们的境遇，汤米不禁潸然泪下……





说来惭愧，汤米虽然身在魔都，却因为属性过宅，3ds的擦身数一直在个位徘徊。
然而汤米在东京坐了几次地铁，又逛了一遍秋叶原之后，擦身数已经直线提升至124人，擦身传说3周目中，拼图虽然不太好玩，也已经解开了6张，看着广场上十几屏满满当当的擦身人偶造型，一股莫名的满足感油然而生。日本一日，上海一年，果不其然啊！

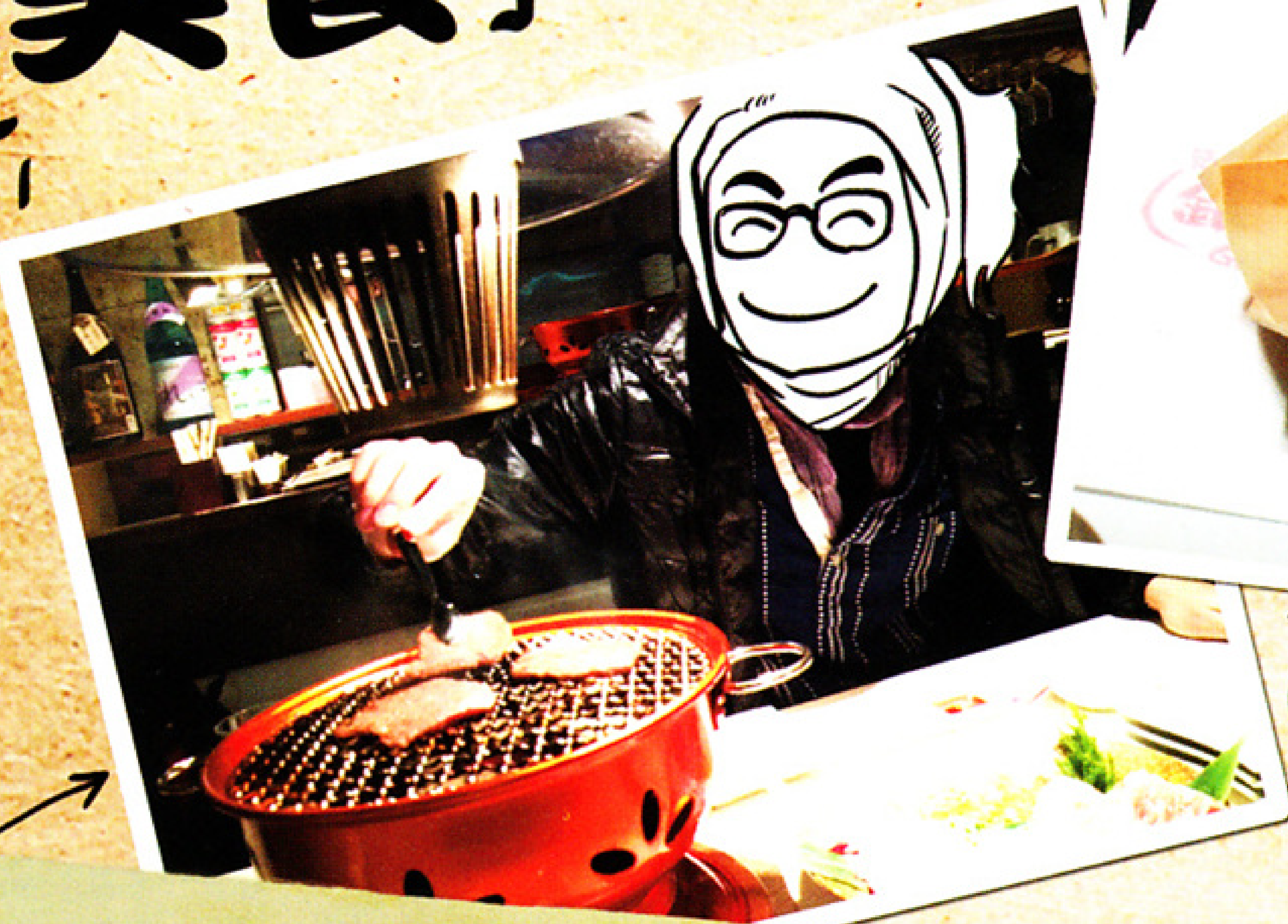
*[传统]





- 将传统与现代糅合，也是东京的一大神奇之处。在密密麻麻的高楼之间，那不起眼的小小缝隙里，经常会赫然出现如照片中所示的“小神坛”，虽然汤米从来没有见过有人真的去参拜，但是这样的组合，使城市拥有一种难以名状的敬畏感。
- 在日本的街头，经常可以看到身着和服的女子，从十几岁到八十几岁都有，她们小心翼翼迈着碎步，说话嬉笑都会拿把和式的扇子遮住嘴巴，这样的场景，亲眼看见相当具有穿越感。
- 某日，汤米在地铁中赶路，远远看见一个日本僧侣站在立柱旁，头戴斗笠身着僧袍，一边口中念念有词一边拨动着手中的念珠，作为玩家的我，觉得这个形象既熟悉又陌生，仿佛二次元的人物来到三次元中。汤米一阵小兴奋，远远的拿出相机准备偷拍一张，慌乱之中闪光灯未关，惊动了那个低头的僧侣，他抬头看着汤米的一瞬间，汤米似乎感觉到一股迎面而来的杀气，似乎各种忍者镖就要招呼到面门。还好，那个僧侣只是露出一丝不快的神情，大手一挥，示意汤米赶快滚蛋而已……
- 最后说一个汤米在日本听说的事情，大约是十几年前，大阪某位轻轨司机，因为好几个站拖延了时间，所以在某段路程中加快了速度，发生了翻车事故，死伤无数。从那一年开始，每到事故的纪念日，日本的人们会赶到出事点附近，祭拜死者，包括已经死去的司机家人，听说年年会携老带幼，来到出事点致歉。这个事情颇令汤米动容，日本人对于传统和历史的敬畏，似乎被深深融烙到他们的骨髓之中。

[美食]



碳烤和牛，肥美多汁，一旦拥有，别无所求。汤米选择的这家店，门口大大写着：和牛一头買。汤米猜测意思应该是说咱家很有实力，一买就是一整头牛，还不赶紧的嘛？



这次汤米终于吃到了传说中的章鱼小丸子，里面真的有小章鱼哦！



海鲜盖饭，料既多又猛，鲜到汤米无语。

说到美食，汤米的口水难以自控地流了出来。如果按照百分比分的话，汤米认为东京的吸引力中，购物占40%，美食占60%。
日本人不流行一帮人点一大桌菜，基本都是一人一份，互不干涉，听起来似乎只是中国的套餐，没啥吸引力。但是实际情况是，只要吃上一口，就知道食材是多么的优秀。

在这几天里，令汤米最为动心的是以下三次进食体验：

- 1. 某路边小店的海鲜饭。配料是海胆三文鱼以及鱼籽，在饭上浇上酱油，配合三种配菜以及少量的
芥末，偶尔喝一口味增汤，满足感顿生。这样一份饭大约是1200日元，折大约100元人民币，虽然和
国内比贵了两倍多，但是东西确实不一样，特别是毫无腥味口感肥美的海胆，一个字：值！
- 2. 银座某黑牛肉碳烤店。菜单拿上来，汤米有点晕，因为牛肉吃起来更讲究，几分熟，以及吃什么
位置，汤米的英文和服务员的日文进行着牛头不对马嘴的沟通。可怜的服务员采取跪式服务，一上
来就跪下了。汤米初期觉得很不适应，颇想托起她瘦弱的双臂再加一句：爱卿平身。不过再一想，
其实日本人跪式服务并不奇怪，前一天曾经在Tokyo Hands(东京某大型百货商店)中看到有人买床垫试
用的时候睡着了，而服务员就跪在旁边等此人睡醒，于是汤米君便欣然接受了她的礼貌。可怜我们
的沟通困难使她这一跪就是半小时……
最终汤米点了两份牛肉拼盘，牛身三部分以及牛舌。不管是什么部位，入口鲜美，仿佛在牛奶中浸
泡过一般浓浓的肉汁四溢，水分十足。
这样一顿饭，大约人均肆佰元人民币可以搞定，不过还是那个字：值！
- 3. 日本有名的一蘭拉面。这个拉面店的味道可以说是拉面中的战斗机。但是更有特色的是点面的过
程。首先在门口用自动贩售机买食品预约券。之后进店填写一张详细的拉面要求单，包括拉面的软
硬，蒜／葱的多少，汤的浓度，这张答卷颇为复杂，汤米填写了很久，隐隐有种高考的错觉……之
后就可以坐下了，在你的面前是一个小小的卷帘窗，你将预约单和拉面要求单放在卷帘前的小桌子
上，就会有一双手从卷帘后伸出，拿走材料。5分钟后，这双手捧着拉面放到你面前。整个吃面过程
看不到服务人员的脸，一切都仿佛是机器人在操作……
这样一顿拉面大约1000日币，也就是80多块人民币的样子吧，一个字：值！

[娱乐]

日本的娱乐业同样发达，六本木和银座的腐朽汤米就不提了，新宿街头年轻人们嘻嘻哈哈，三五成群，一个晚上换三个娱乐点也是常事。而大牌云集的表参道上，也充斥着快乐的气息。



汤米对迪斯尼极其痴迷，不管香港还是日本的迪斯尼，绝对都是不可错过的景点！



3月份在日本最高级美术馆之一的"森美术馆"举行的"海贼王展"广告，地铁里也有超大广告。



日本街头随处可见的AKB48广告。

杂印象



等地铁中的汤米君，请各位无视左上角的招牌……



汤米携带了一个28寸超大行李箱，回来时仍旧装得满满当当，日本啊，绝对可以淘空你的腰包，555……



位于六本木的森美术馆52层观光厅，从这里可以俯瞰东京，而且神奇的是远处的富士山也隐约可见……



[各位亲爱的电软读者们，我们干一杯！汤米君先干为敬！！]

- 早对东京的干净有所耳闻，但是真的看到，还是非常惊讶。仿佛有个勤劳的妹子，每天一刻不停擦拭这个城市。日本路上的车辆都很干净，也得益于出色的空气质量。

- 日本人的夜生活很丰富，晚上8点左右的地铁很空，但是到了12点以后，地铁就开始像罐头一样塞满了人，夜生活结束后的男男女女们，一群一群站在地铁站相互道别。日本人的礼仪又尤其花时间，大家相互鞠躬道别。对此汤米一直很不能适应，因为在这重复多次的鞠躬之中，你无法分辨哪一次鞠躬之后你真的可以掉头离去。

- 日本人非常守礼貌，遵守规矩几乎已经到了傻的地步（从我一个中国人的角度看来……），不过也许就是这样的规则感，才可以在大地震和无情海啸等灾难袭来的时候，整个社会仍旧维持着必要的稳定与自律，汤米是一个爱国的人，但是汤米也不会违心地说我们有多么发达和优秀，汤米只希望有朝一日，我们的周围也可以拥有一份优雅和自律，让我们一起拭目以待。

- 有关东京的点点滴滴实在难以一一道来，以后如果还有机会，汤米会和大家继续分享，我们下期汤米漫画专区再见！

宇多田的恐怖之旅

BIOHAZARD REVELATIONS

口文&美 / 宇多田

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：生化危机 启示录		2012年1月26日	
	动作冒险	CAPCOM	5990日元	日语
	卡带	1~2人	支持裸眼3D	17岁以上

系统要素提前看

1 本作游戏支持3DS的右摇杆外设，在游戏最开始系统会询问玩家是否使用此装置，即使一开始选择不使用，后期也可以在设定中重新开启这个功能，使用右摇杆可以更加方便的进行游戏操作，但是不知道有没有玩家和我一样不喜欢用这个外设的，我在装上右摇杆之后经常会忘记它的存在，所以后来干脆拆掉不用，这样反而觉得方便了很多，看来我早已习惯了3DS本身这蛋疼的按键操作了。

2 游戏有三种操作按键组合，玩家可以在操作模式设定中根据自己的喜好变更，这其中A类型是玩家最熟悉的操作方法。另外本次游戏还可以设定举枪射击时是第一人称主视角还是第三人称越肩视角，我个人更习惯越肩，毕竟4代和5代都是这么一路玩过来的，另外关于XY轴是否反转也都可以在这里设定，有没有读者和我一样玩射击游戏必须把Y轴设定成反转状态的呢？

3 本次游戏搭载的字幕以及语音也让人眼前一亮，不仅有多国家语言的字幕，甚至连游戏语音也都是多国家的，这些都可以在游戏的主菜单中设置，话说之前只听过说英语的Jill等人，这次她说日语神马的，我还真有点适应不了，果然还是日语字幕搭配英语发音吧！

4 本作中加入了扫描这仪全新系统，拿着游戏中的扫描仪器对着屋子扫一圈，我们可以发现很多平时看不到的补给物资，所以到了一个新场景之后大家一定要记得先扫描一番，不过要注意保证自己周围没有敌人才行，不然就太得不偿失了……

5 这次游戏中依旧有类似奖杯的设定，命名为MISSION，里面可以更新任务，完成对应要求之后就可以获得这个“奖杯”了。

6 有人抱怨本作的裸眼3D效果一般，这里要提醒玩家的是在OPTIONS中的GAME SETTINGS中有一个选项是用来增强游戏的3D效果的，对默认裸眼3D效果不是很满意的玩家可以在这里手动增强。

7 本次游戏除了用按键瞄准之外，还可以利用3DS的陀螺仪功能瞄准，方法是OPTIONS中CONTROLS SETTINGS里第二页的第二个选项，选择最后一项即可开启陀螺仪瞄准方式，这样游戏的代入感就会变得更强，不过晚上躲在被窝里这招就不好使了，尤其要注意的是在公共场所中尽可能避免使用该功能，以防被不明真相的群众当成精神病患者。

8 本作可以通过无线网络与身在异地的好友联机，不过最多只支持两人联机游戏，而且前提是对方已经是你的3DS好友，这就需要互相加对方的FC，目前网上有很多联机专用帖子，还没有好友的人可得赶快去寻找几个好友，一起体验联机冒险的乐趣啊！

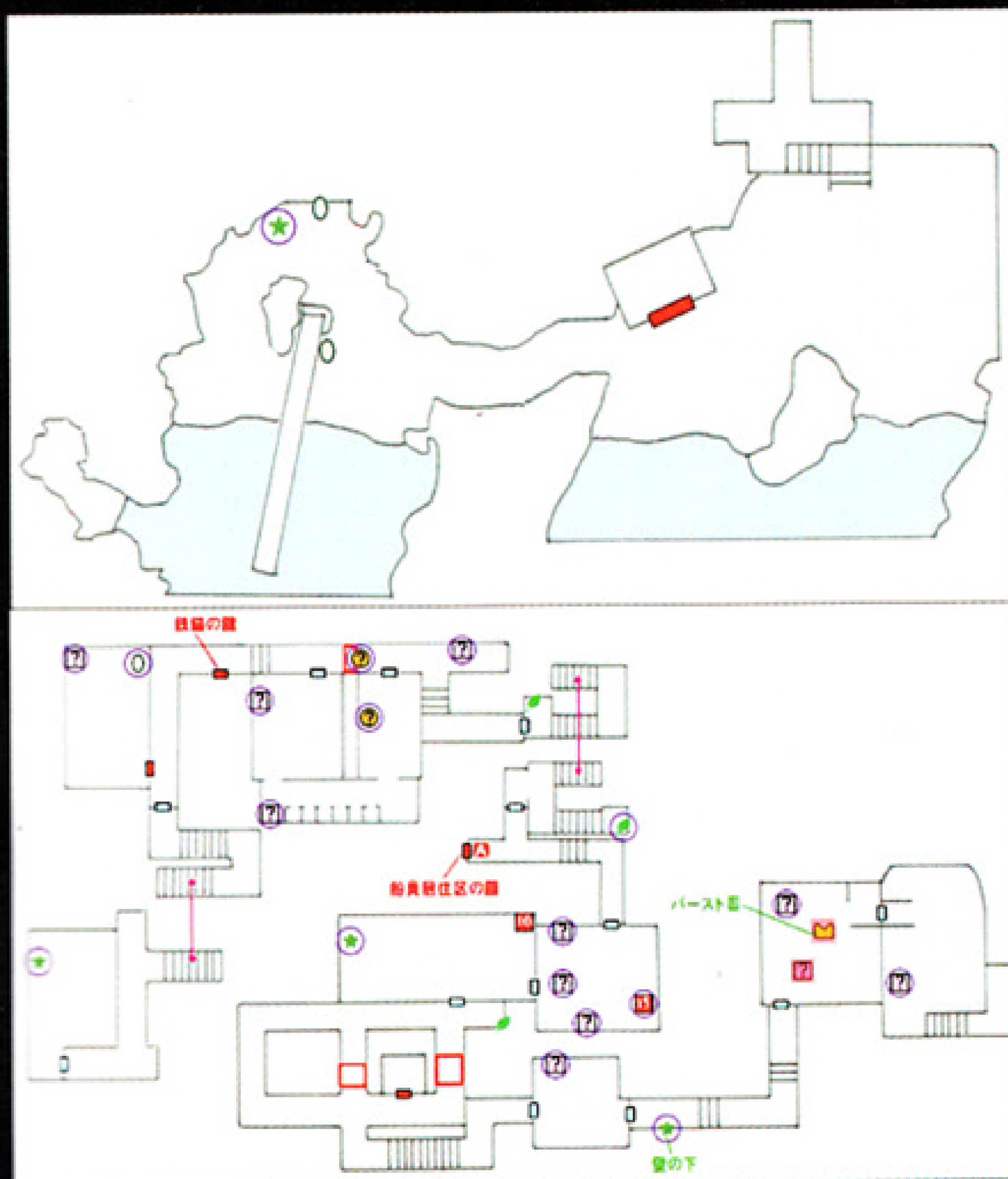
9 本次游戏增加了一个新的游戏模式，我们称之为“突击模式”，在这里玩家可以通过击败丧尸敌人获得金钱和武器等，通关主线之后其实这里才是更耗时间的地方，想要拿到全部难度等级下的S评价非常困难，但也是一件非常具有挑战的事情。另外在这个模式下玩家的等级与敌人的差距越大，自己的攻击力和防御力就会越高，这也是为什么可以在本模式中有玩家可以自由改变自己等级这一设定。

10 在“突击模式”中玩家可以操作很多角色，想要获得这些角色玩家需要拿到全部稀有武器、全难度关卡完成、达到50级以及将EX关卡通关即刻，所以说想要用别的角色也是要下一番苦功的！

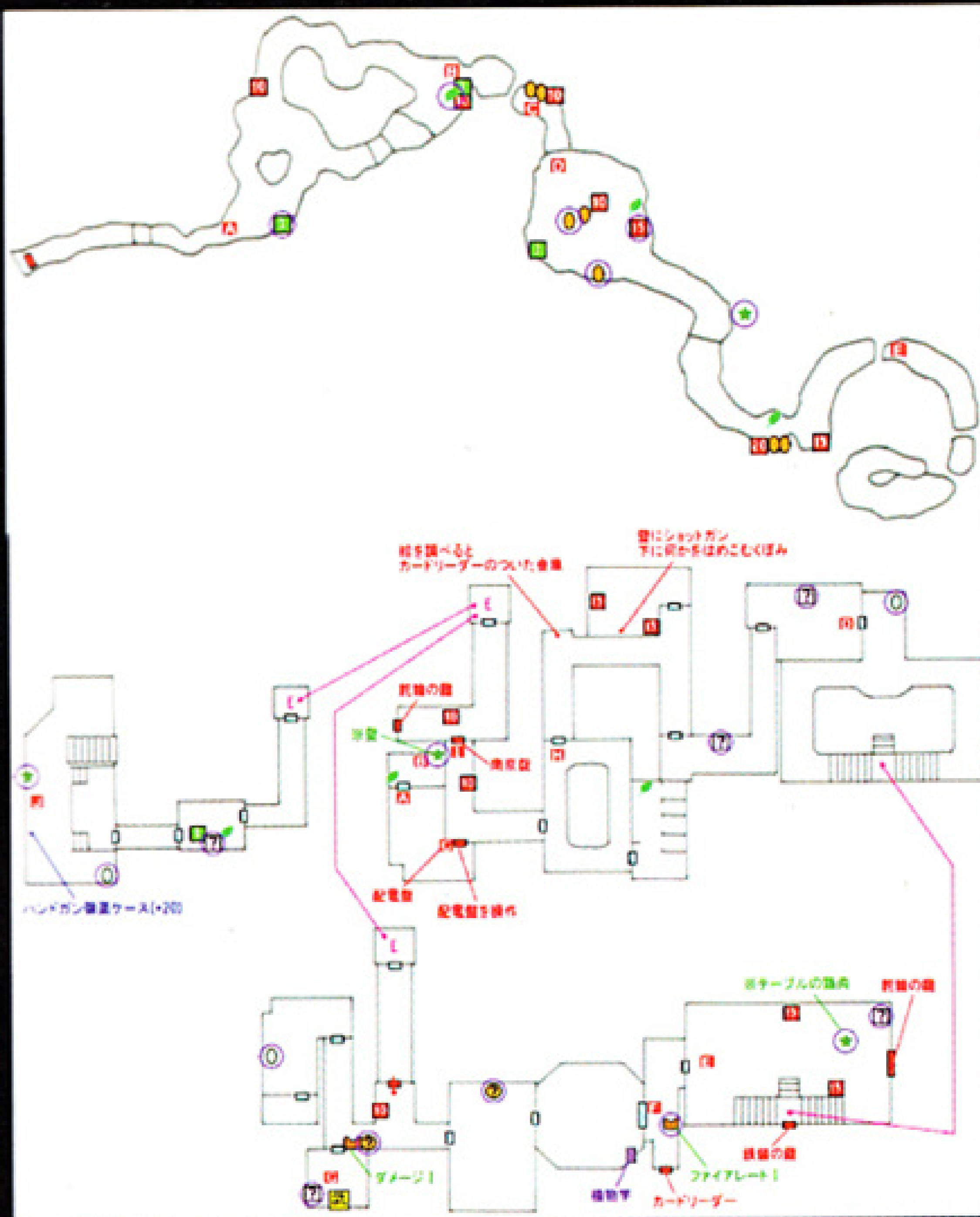
11 本作也可以使用体术攻击敌人，但是因为这次游戏中的敌人比较难硬直，所以体术有时候让人觉得没有存在感，不过适应了本作敌人特征之后，体术击破是节省弹药的最有效方法，而且体术击破还有对应的MISSION，一般来说普通的怪物只需要对着它左右两条胳膊各打一枪，就可以使其产生硬直，之后按Y键即可使用体术攻击敌人

游戏全手印收集

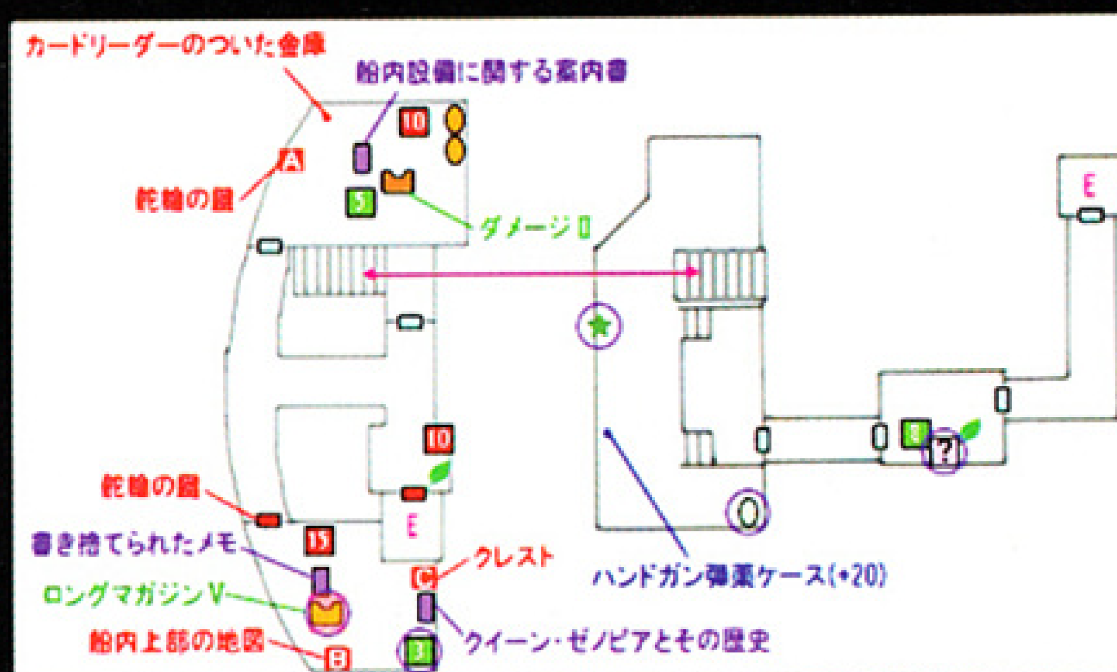
Episode 1

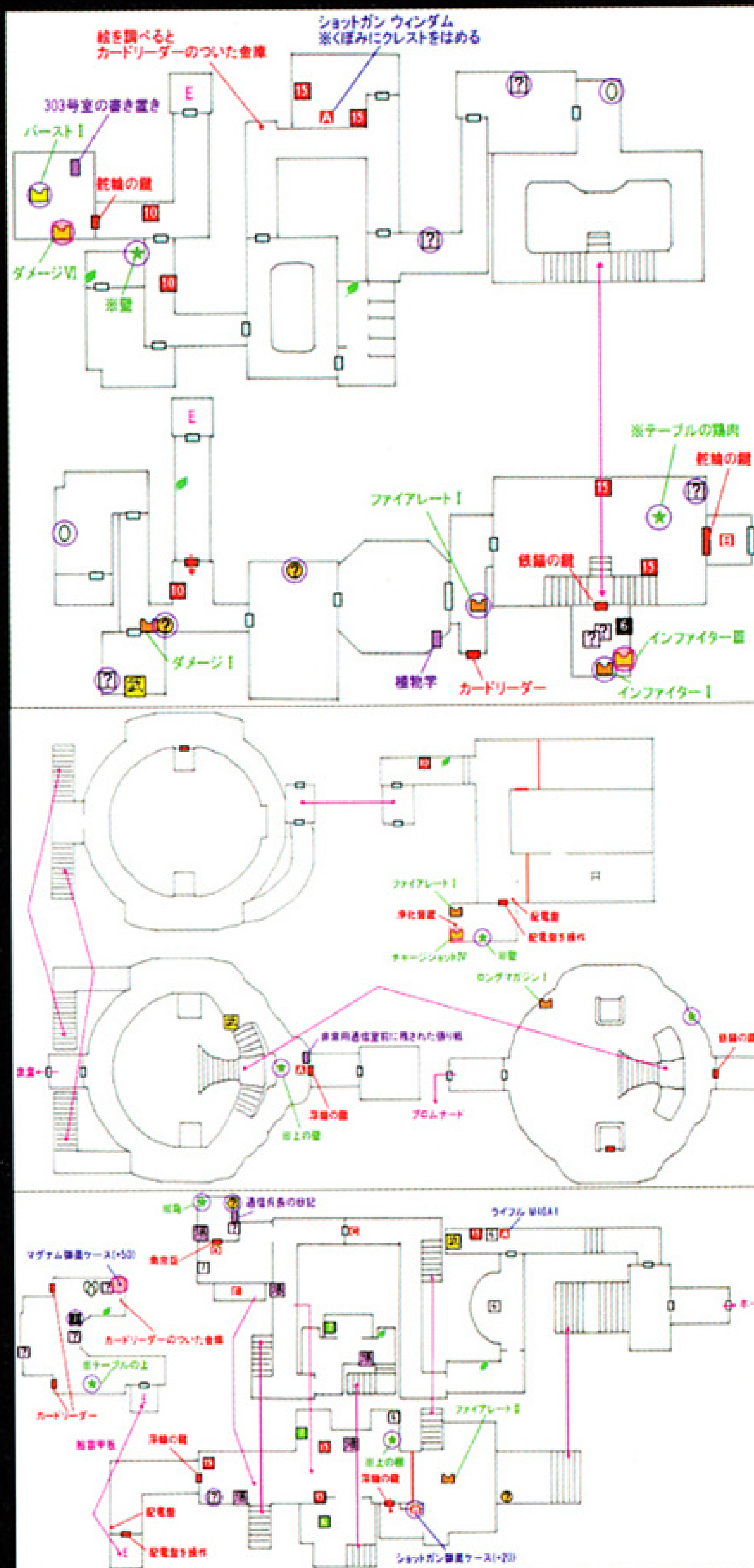


Episode 2

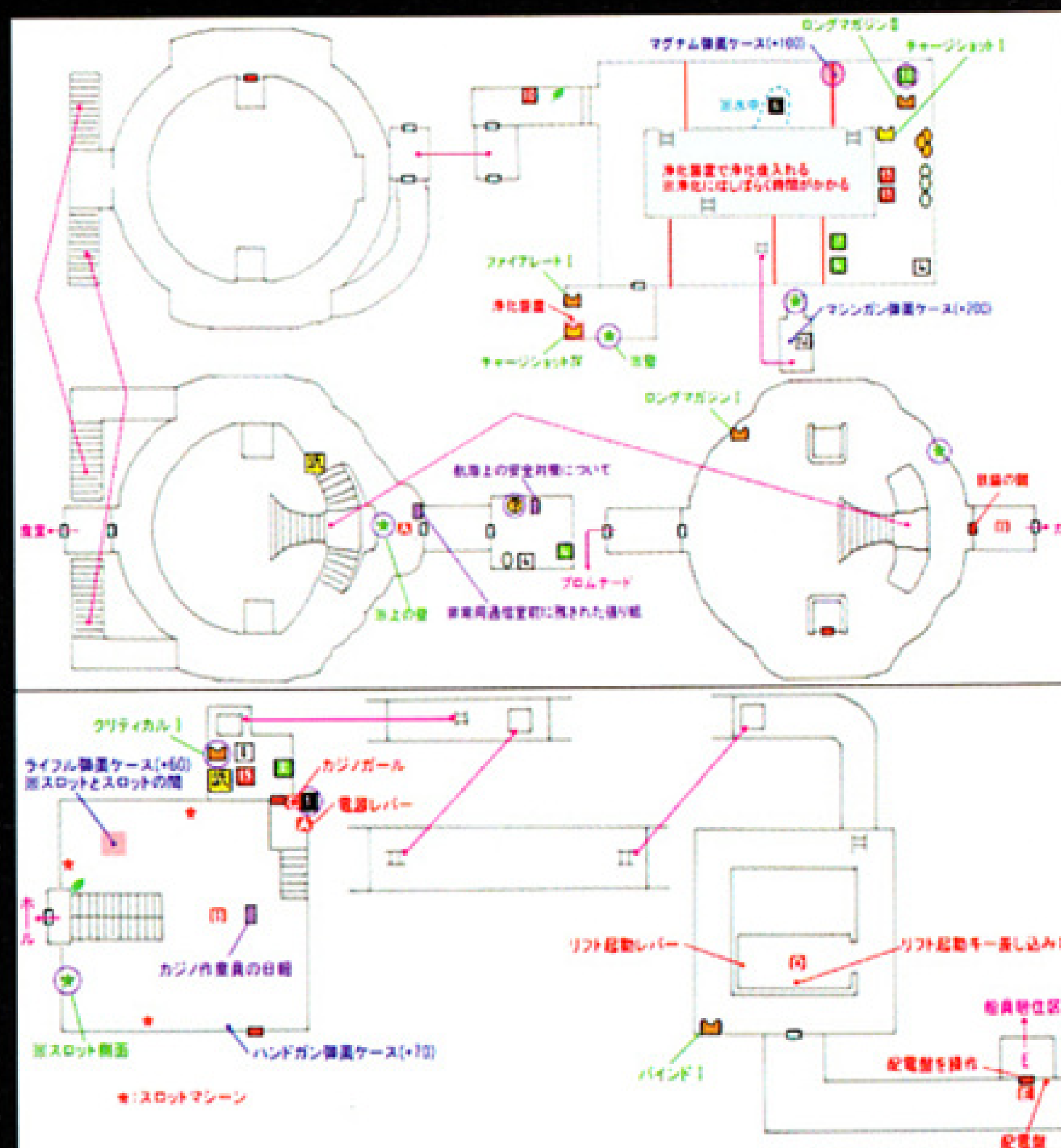


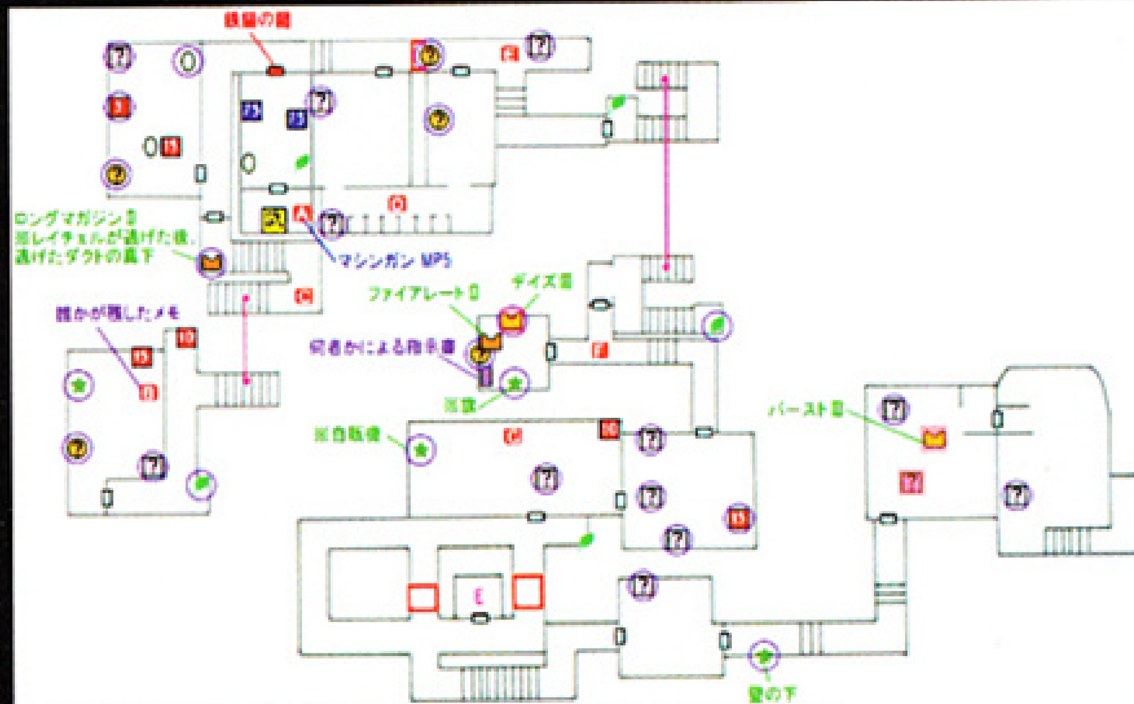
Episode 3



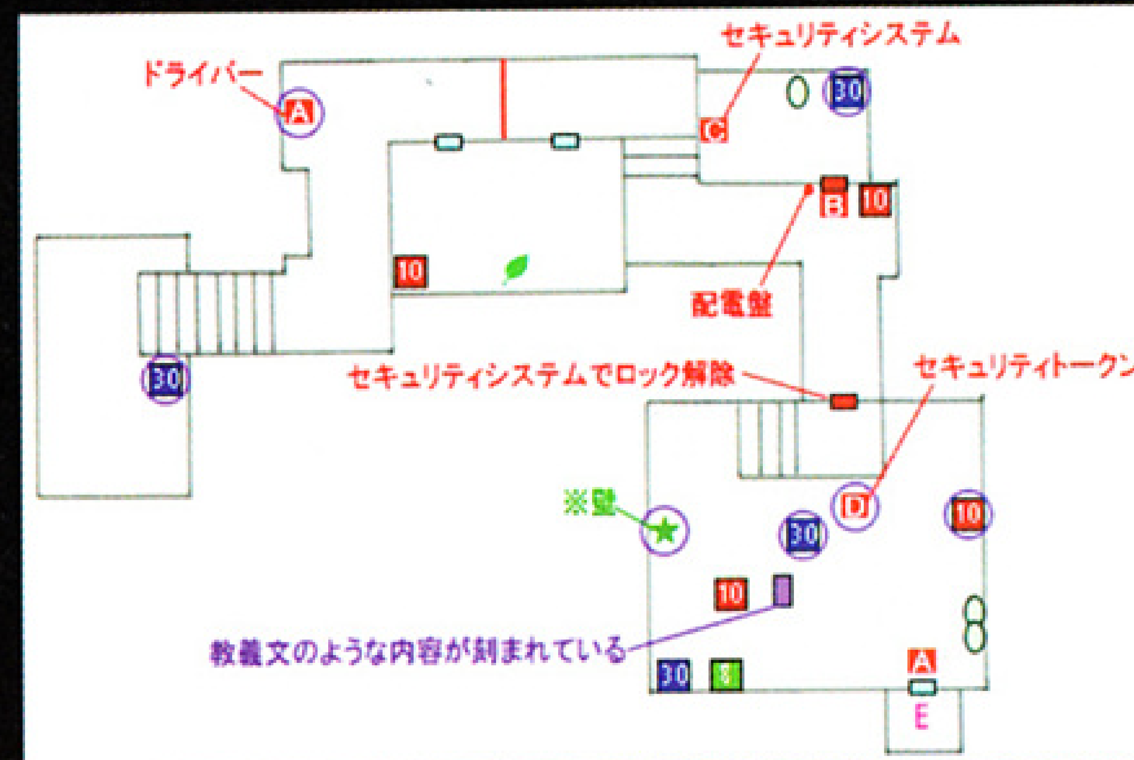


Episode 4



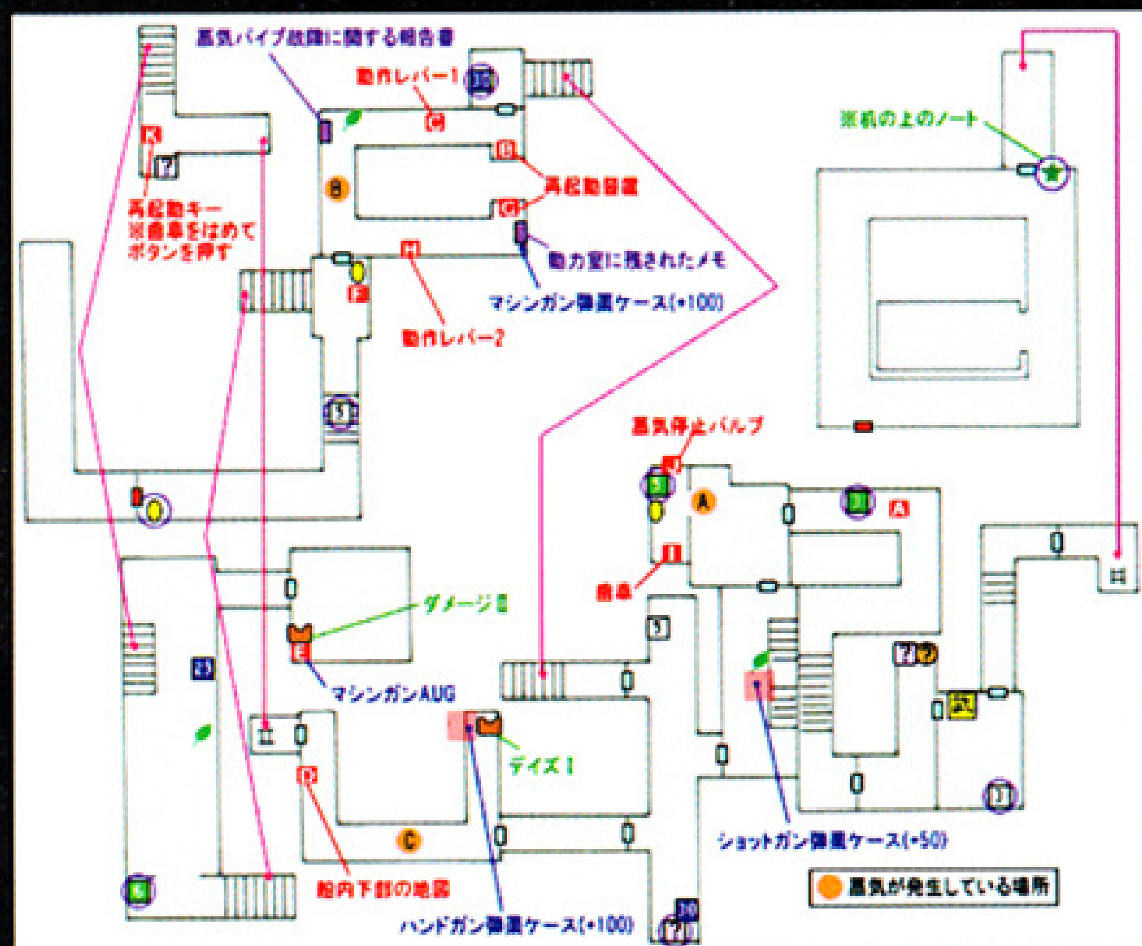


Episode 5

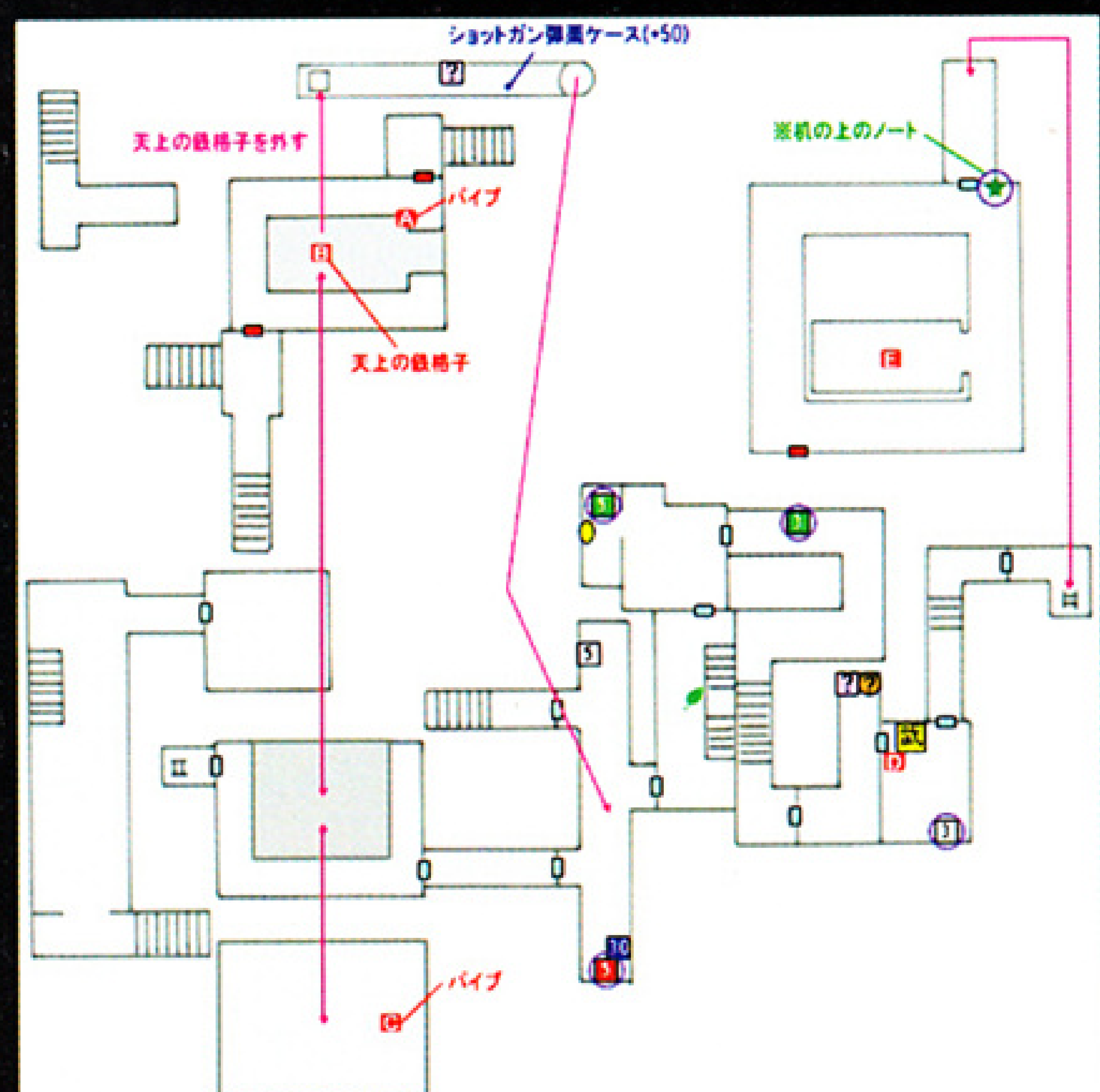


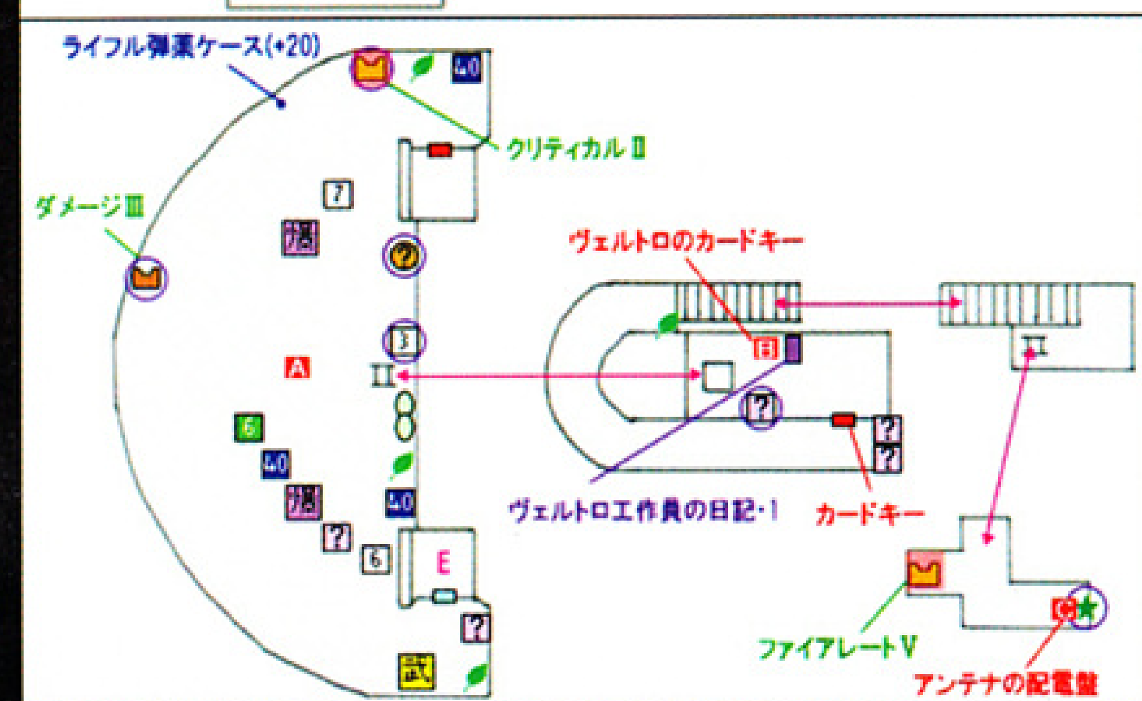


＊图中的绿色五角星代表手印位置，大家可不要错过了~

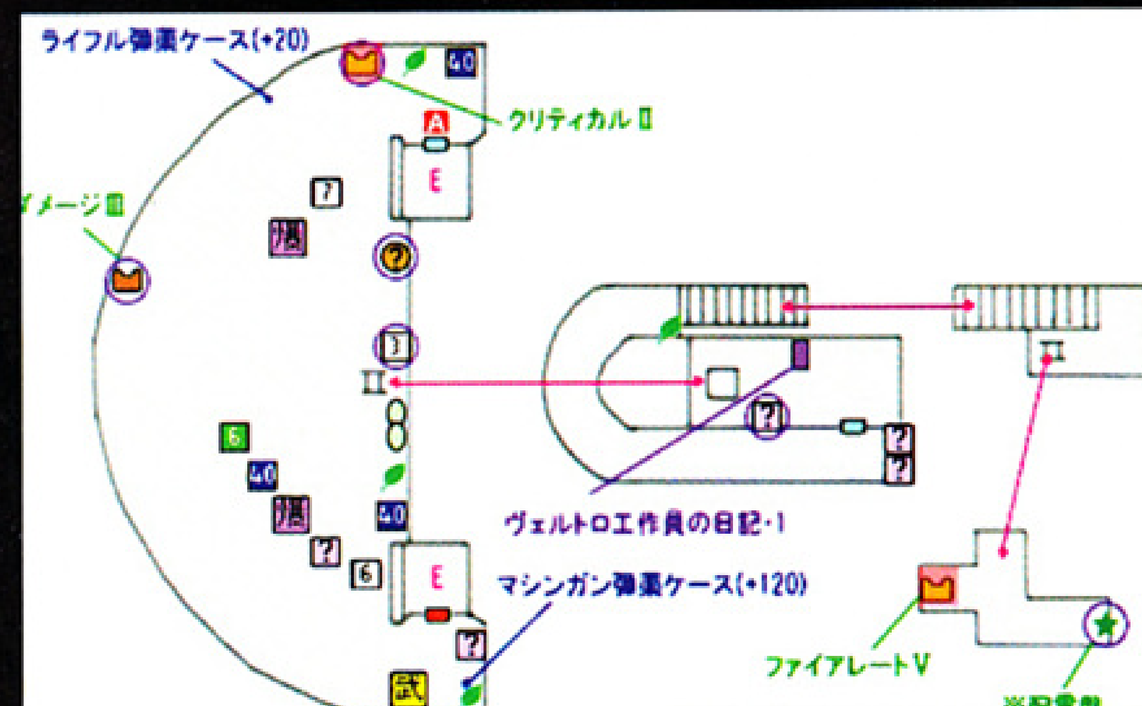


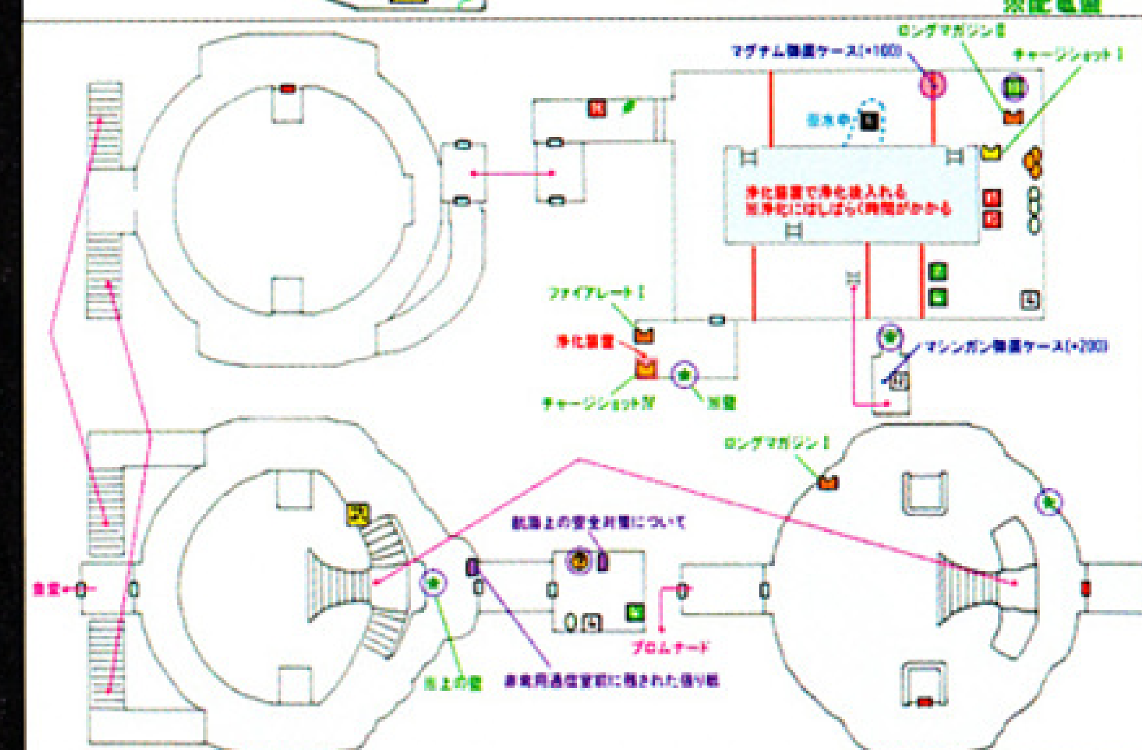
Episode 6

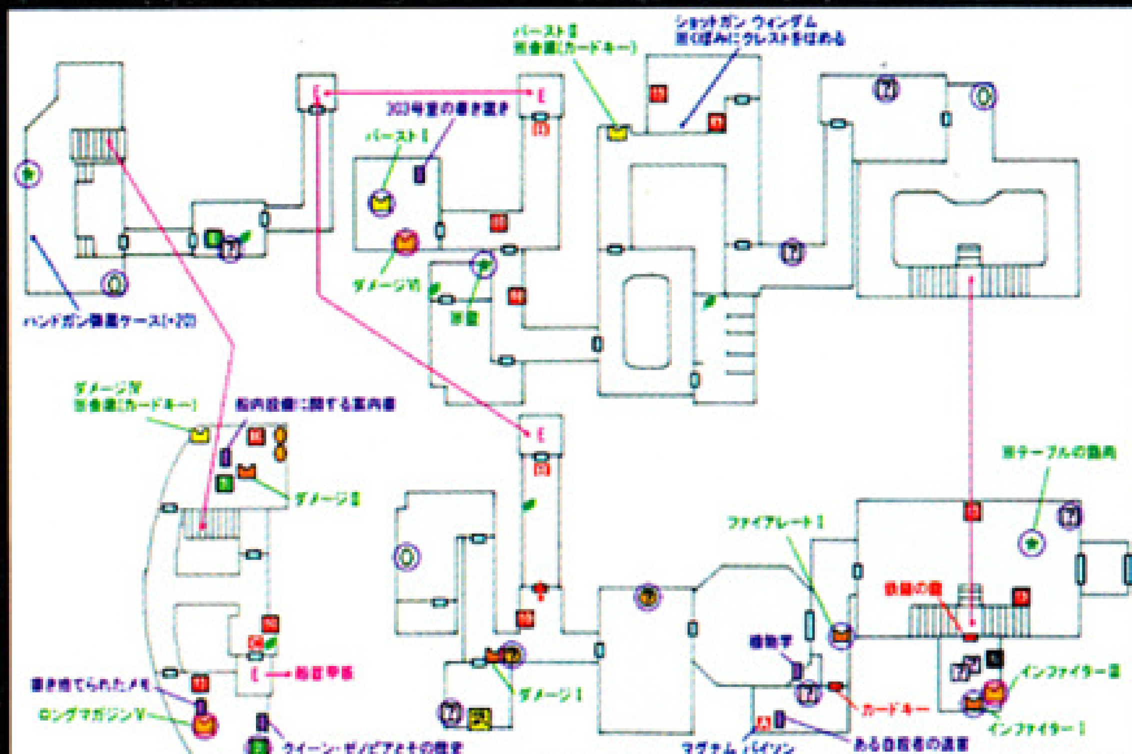


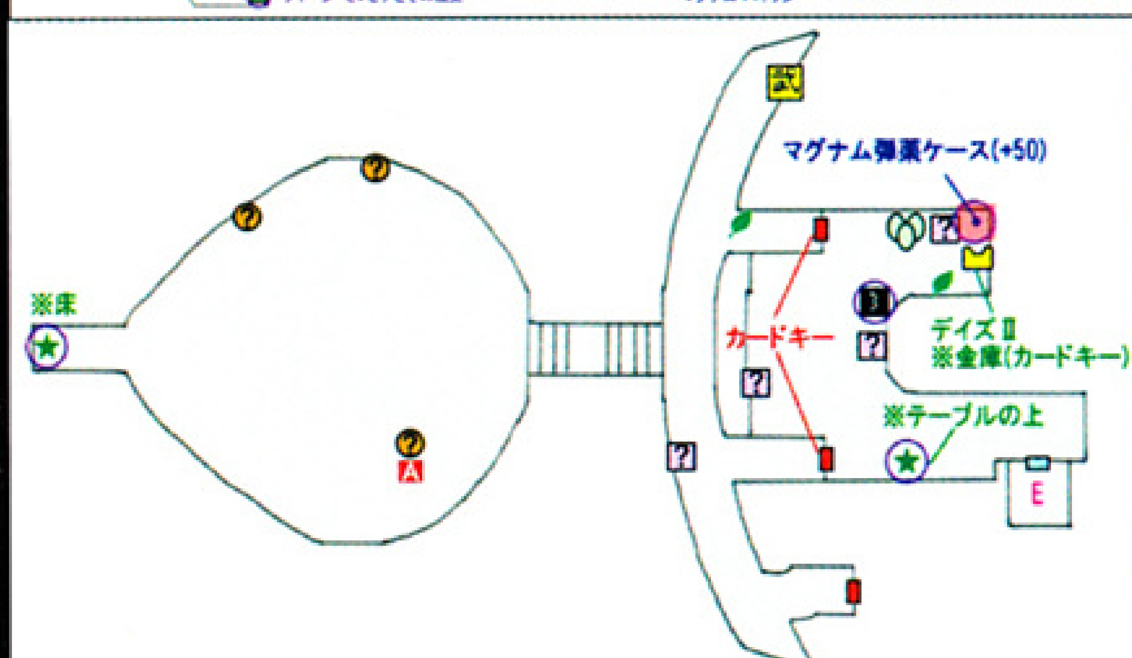


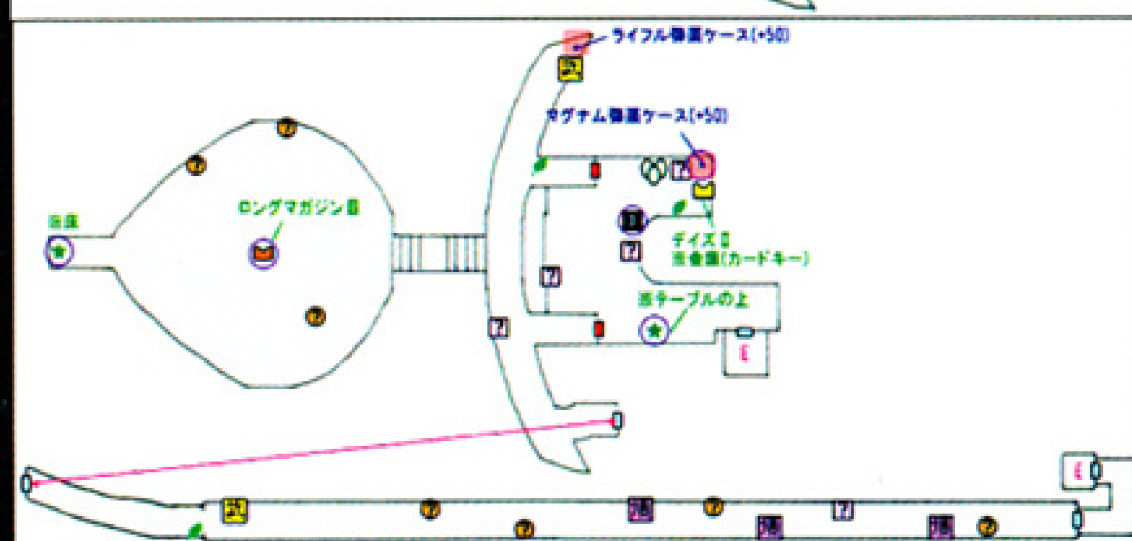
Episode 7

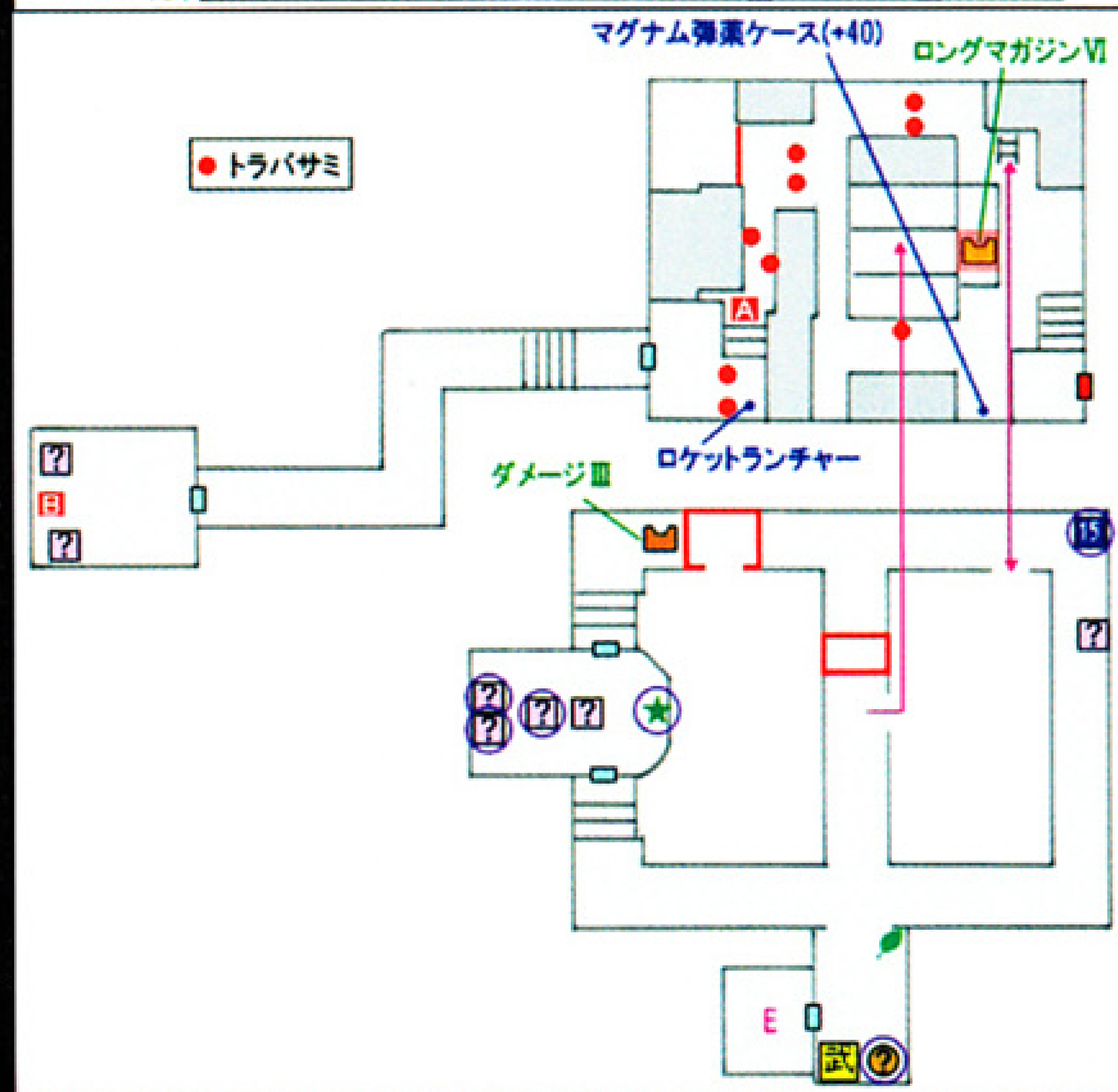




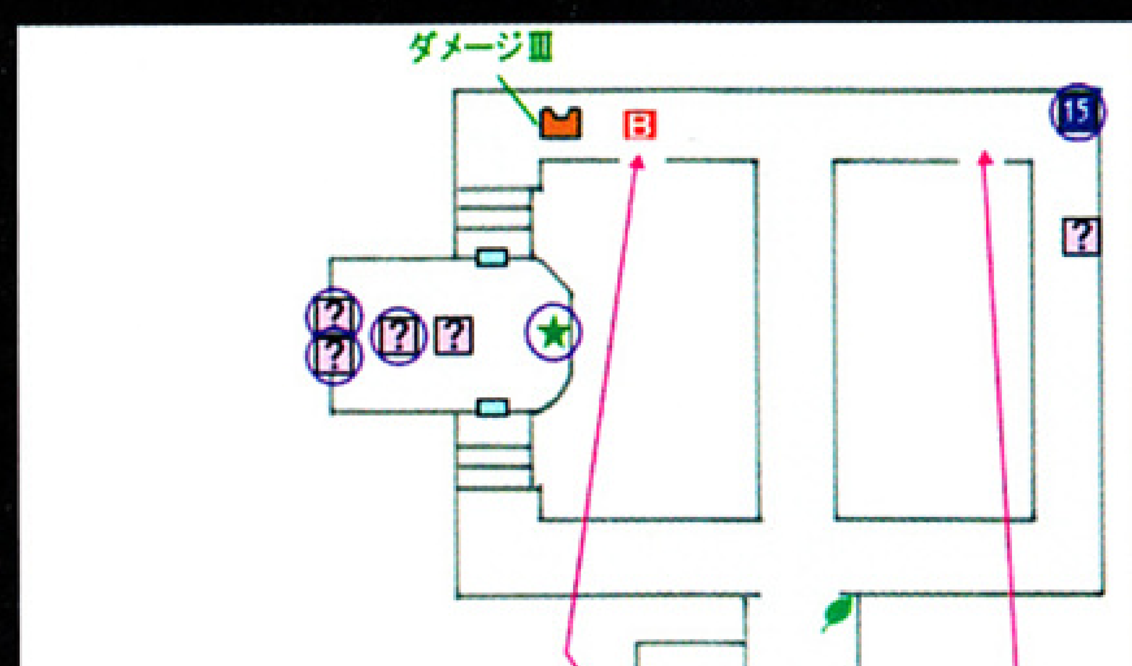


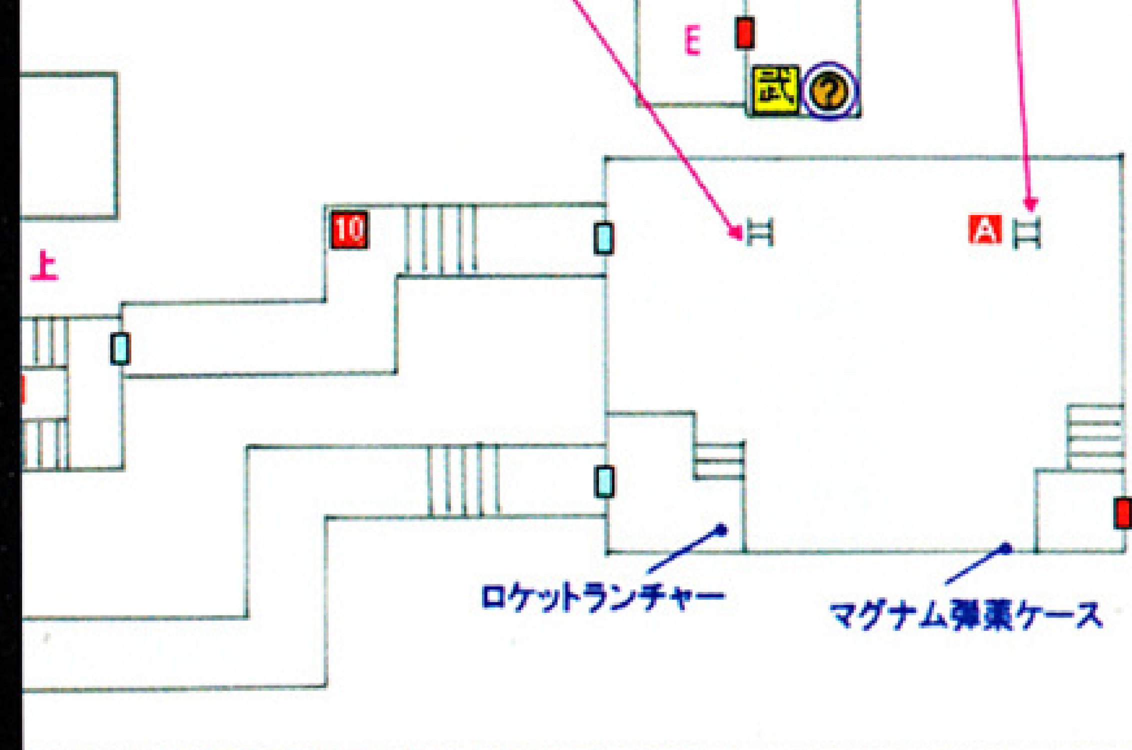


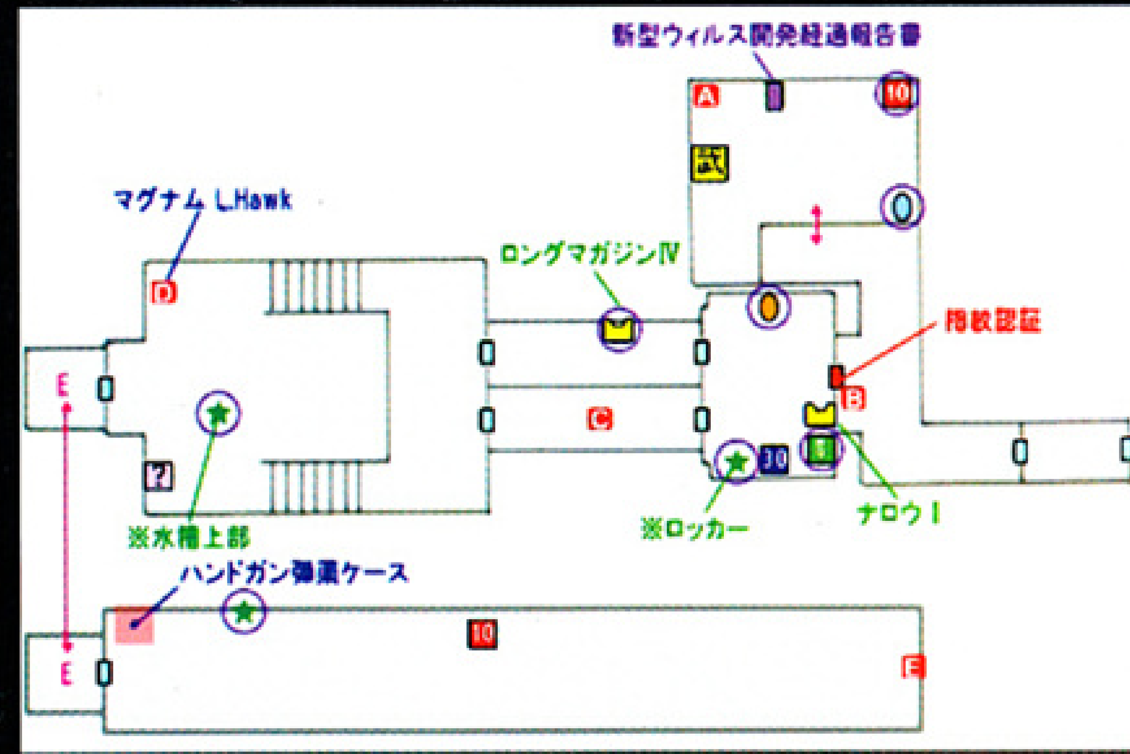




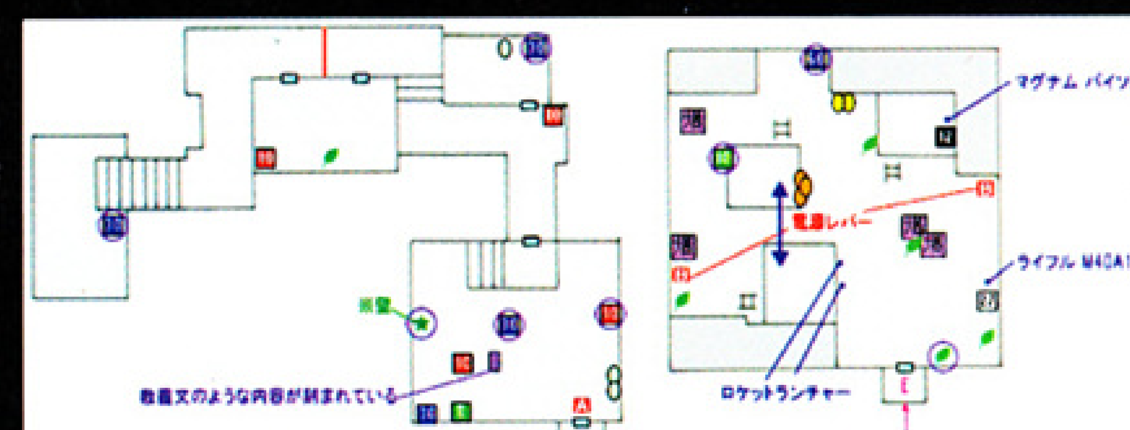
Episode 8







Episode 9





Episode 10





Episode 12



等级指数参考

等级	需要经验值	榴弹炮威力倍数	体术威力倍数	匕首威力倍数
1	0	1.00	1.00	1.00
2	3200	1.10	1.13	1.10
3	4122	1.20	1.26	1.20
4	4659	1.30	1.39	1.30
5	5325	1.40	1.52	1.40
6	5990	1.50	1.65	1.00
7	7987	1.60	1.78	1.60
8	8755	1.70	1.91	1.70
9	11674	1.80	2.04	1.80
10	10189	1.90	2.17	1.90
11	9318	2.00	2.30	2.00
12	11315	2.20	2.50	2.20
13	11706	2.40	2.70	2.40
14	16941	2.60	2.90	2.60
15	16614	2.80	3.10	2.80
16	14368	3.00	3.30	3.00
17	18790	3.20	3.50	3.20
18	20090	3.40	3.70	3.40
19	22579	3.60	3.90	3.60
20	24934	3.80	4.10	3.80
21	29075	4.00	4.30	4.00
22	29088	4.30	4.50	4.30
23	31194	4.60	4.70	4.60
24	32691	4.90	4.90	4.90
25	32115	5.20	5.20	5.20
26	37030	5.50	5.50	5.50
27	36224	5.80	5.80	5.80
28	38106	6.10	6.10	6.10
29	40563	6.40	6.40	6.40
30	43098	6.70	6.70	6.70
31	39827	7.00	7.00	7.00
32	41837	7.30	7.40	7.30
33	37312	7.60	7.80	7.60
34	41382	7.90	8.20	7.90
35	44096	8.20	8.60	8.20
36	44685	8.50	9.00	8.50
37	63386	8.80	9.40	8.80
38	106739	9.10	9.80	9.10
39	116275	9.40	10.20	9.40
40	127942	9.70	10.60	9.70
41	166214	10.00	11.00	10.00
42	195686	10.00	11.00	10.30
43	206976	10.00	11.00	10.60
44	228412	10.00	11.00	10.90
45	235336	10.00	11.00	11.20
46	249804	10.00	11.00	11.50
47	263365	10.00	11.00	11.80
48	289702	10.00	11.00	12.10
49	318672	10.00	11.00	12.40
50	350539	10.00	11.00	12.70



角色服装相关

角色名称	技能效果	服装	解锁条件
ジル	手枪填弹速度2倍 机枪填弹速度2倍	1	游戏初期服装
		2	RAID模式任务レベル5达成
クリス	散弹枪填弹速度2倍 狙击枪填弹速度2倍	1	游戏初期服装
		2	RAID模式任务レベル30达成
パーカー	手枪填弹速度2倍 散弹枪填弹速度2倍	1	游戏初期服装
		2	RAID模式任务レベル20达成
		3	RAID模式任务传说の武器达成
キース	机枪填弹速度2倍 体术、匕首伤害增加50%	1	剧情任务第二章完成
		2	50个任务达成
ジェシカ	机枪填弹速度2倍 狙击枪填弹速度2倍	1	RAID模式任务レベル10达成
		2	RAID模式任务レベル40达成
		3	RAID模式任务DEEPクリア达成
クエント	散弹枪填弹速度2倍 炸弹效果半径增加50%	1	RAID模式任务レベル50达成
		2	任务100个达成
レイモンド	手枪填弹速度2倍 Mag系填弹速度2倍	1	RAID模式DARK难度全关完成
オブライエン	手枪填弹速度2倍 炸弹效果半径增加50%	1	RAID模式ABYSS难度全关完成
モルガン	狙击枪填弹速度2倍 填弹速度2倍	1	RAID模式GHOST SHIP全关完成
ノーマン	机枪填弹速度2倍 炸弹效果半径增加50%	1	RAID模式レジェンダリー・レイダー完成

UNCHARTED GOLDEN ABYSS

德瑞克冒险再开

宝藏收集攻略 后篇

PS VITA PSV	本刊译名：神秘海域 黄金深渊		2011年12月17日
	动作冒险	Bend	5980日元	日版
	卡带	1人	容量未知	12岁以上

□文&美 / 宇多田

第二十六章 远在天边



大地之环 拓片



大地之环 拓片



棍棒式钉子



翡翠雕刻

马克斯修士的戒指







大地之环 拓片



大地之环 拓片

麦可·宝尔维特的画像



翡翠雕刻

这个宝物需要先用刀砍断竹子之后才能获得。



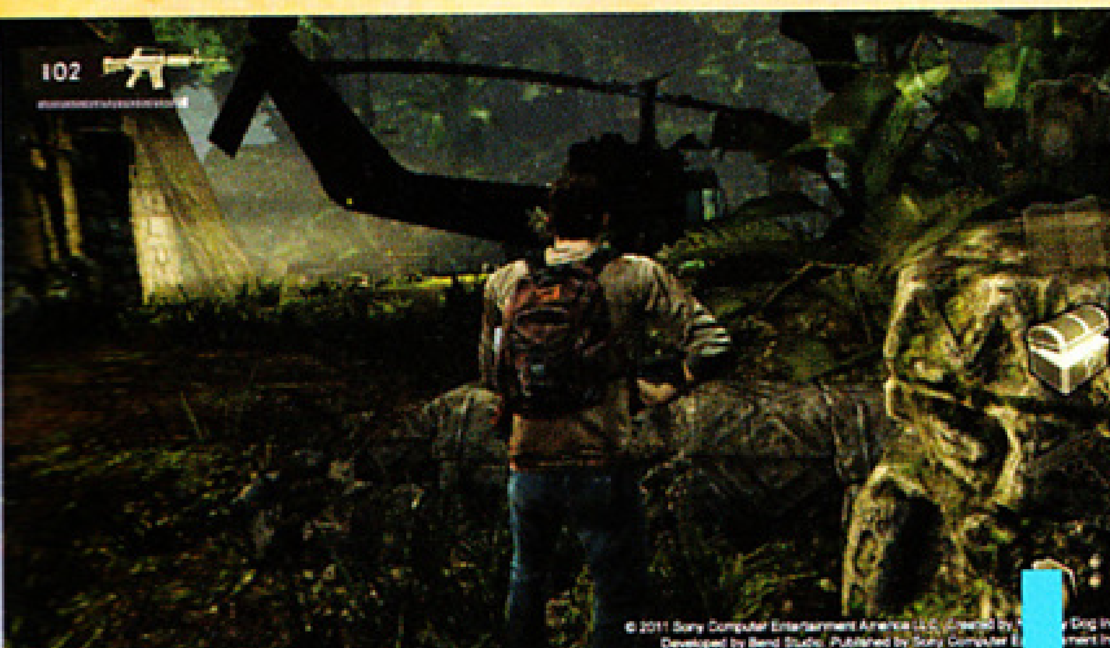


天堂之圈





翡翠雕刻





大地之环 拓片

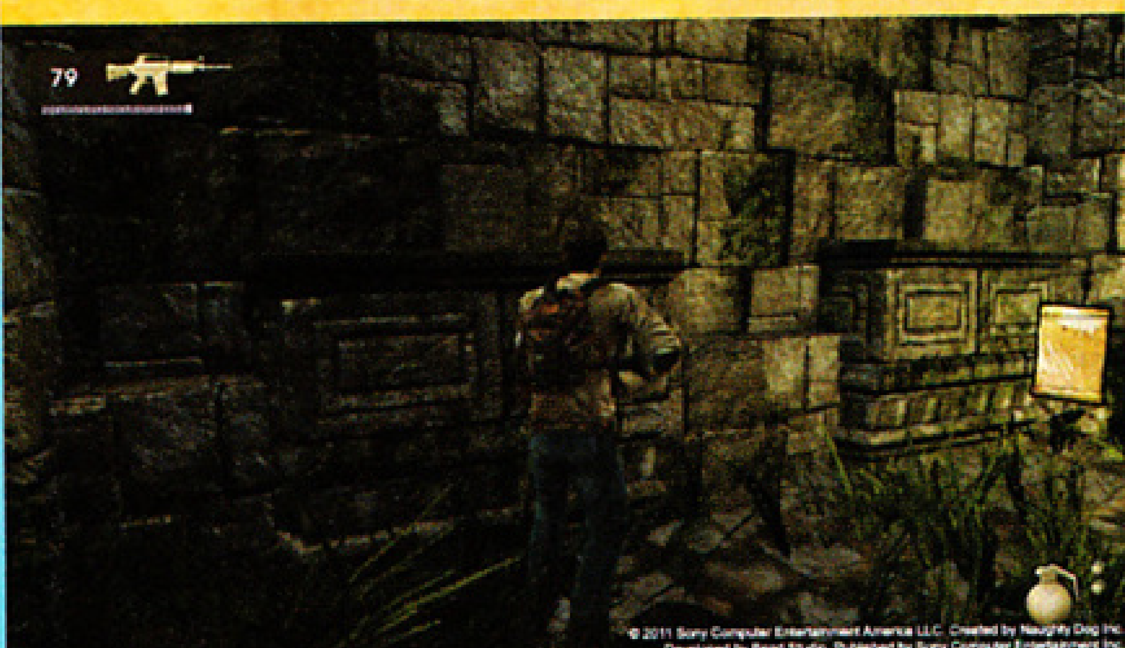
接下来的四张拓片可以组成一幅拼图，游戏中有很多类似的拼图，都是需要在集齐四个拓片之后自动出现拼接模式的，而拼接也都很简单，无非就是旋转一下拓片的方向。



大地之环 拓片



大地之环 拓片



大地之环 拓片





第二十七章 地狱之门

翡翠雕刻

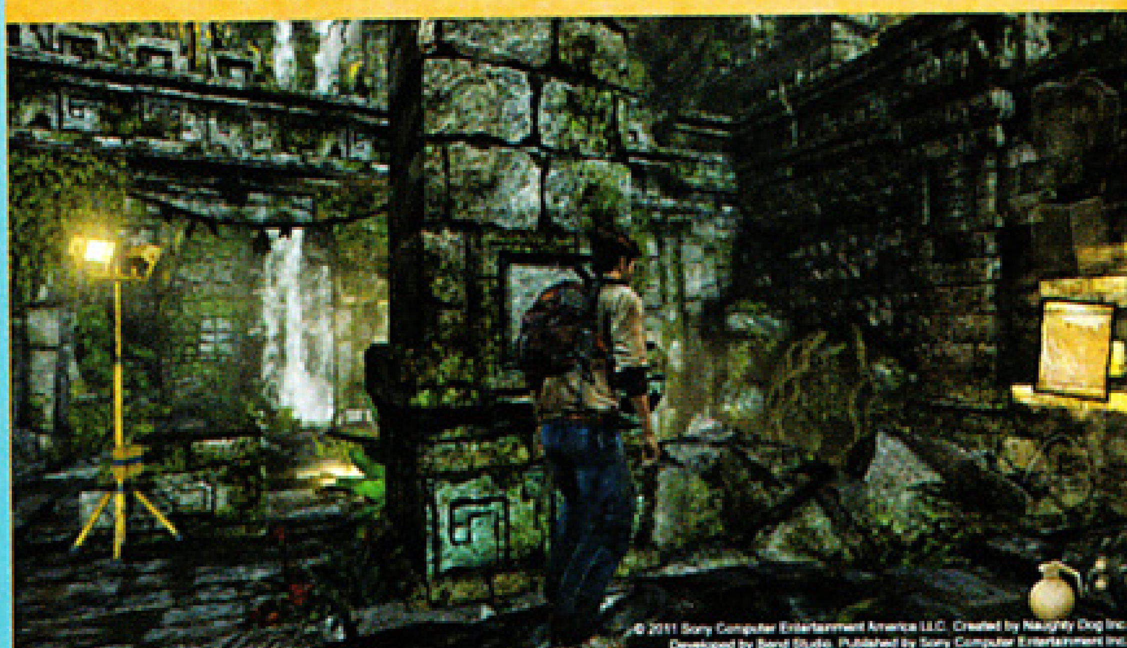


失落的文明 神殿（拍照）





大地之环 拓片

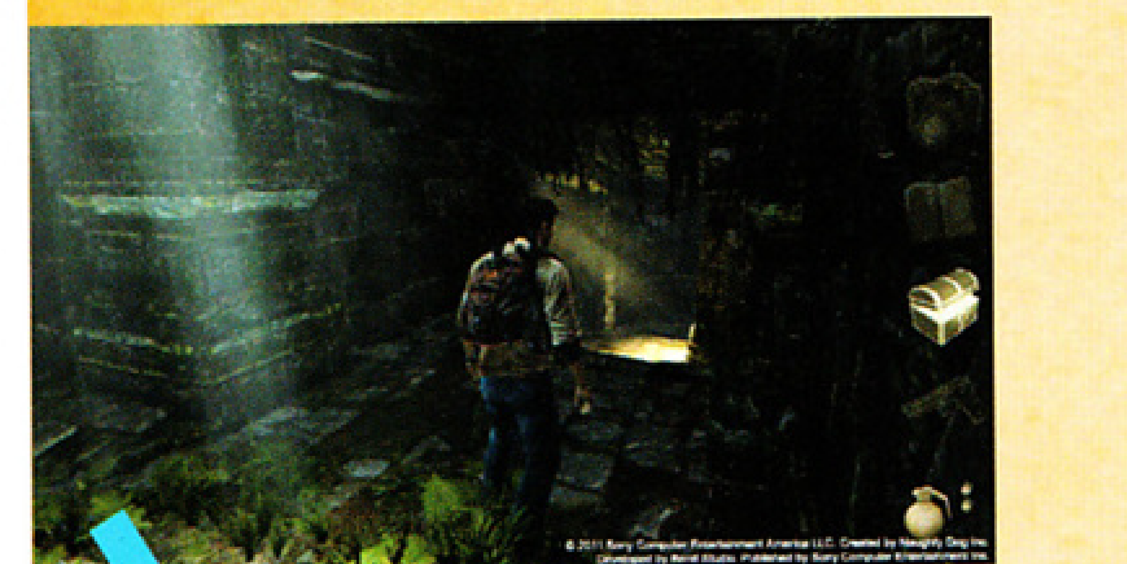


翡翠雕刻





翡翠雕刻





天堂之圈 拓印





大地之环 拓印



大地之环 拓印



失落的文明 入口大门（拍照）





大地之环 拓印

又是一次拼接四拓印，要注意不是每次四张拓印都是连续一起入手的，有些时候中间会夹杂着其他的一些宝物，当攒够四张时系统会自动提示。





大地之环 拓印

这个宝物需要先用刀砍断竹子之后才能获得，另外取得前千万不要接触神殿入口前的台阶，否则会触发剧情自动前往下一章节。



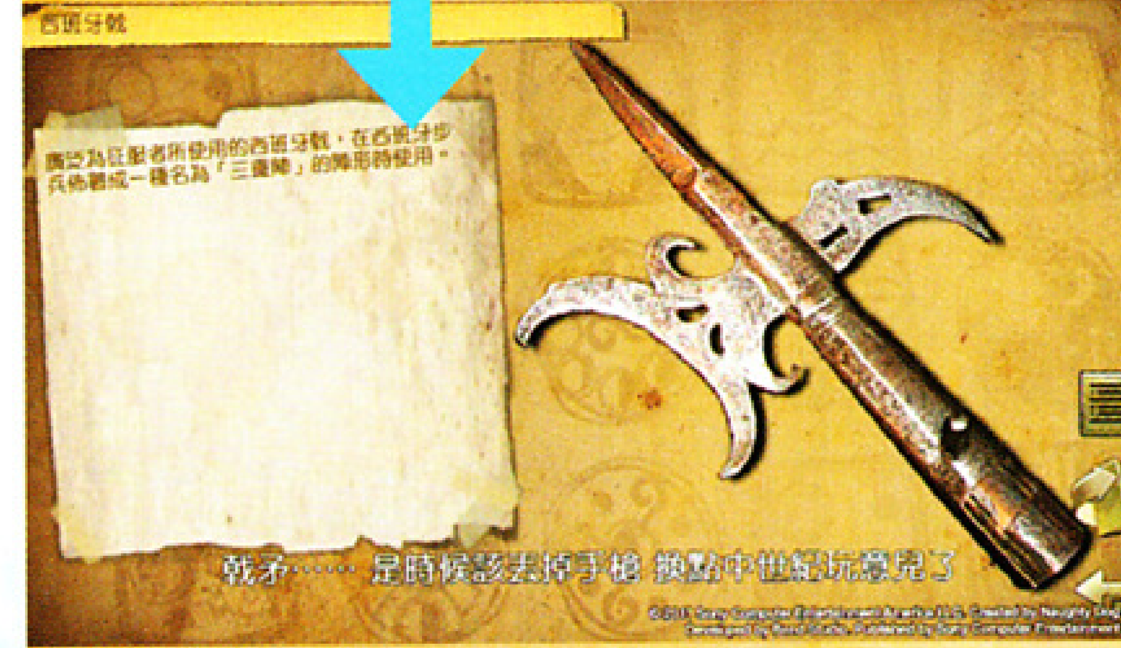




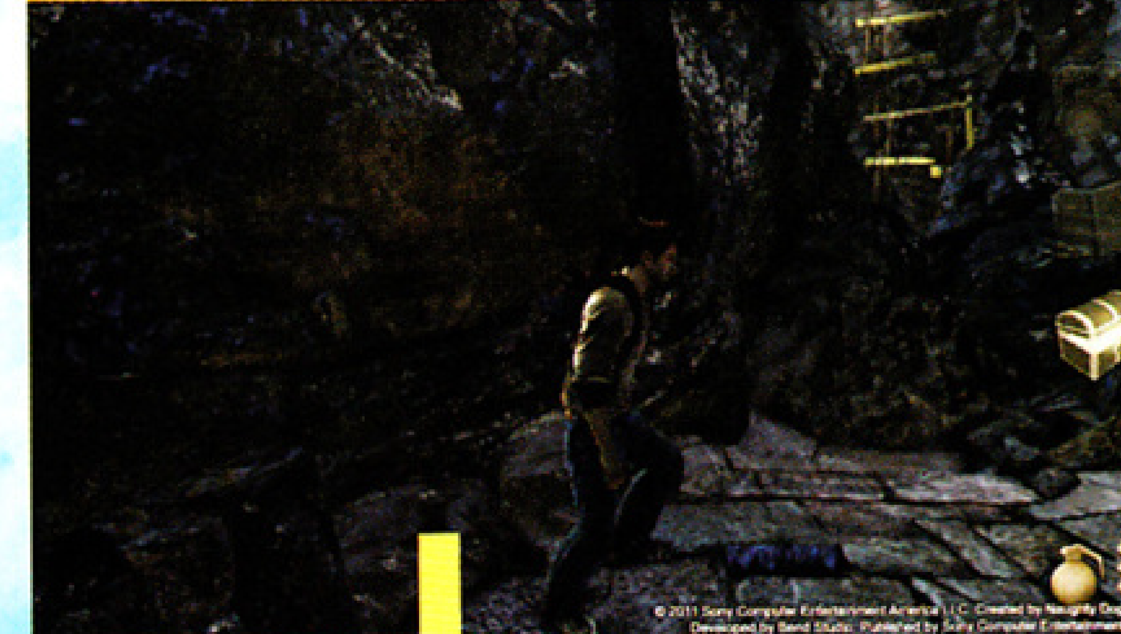
第二十八章 动弹不得

征服者 西班牙戟





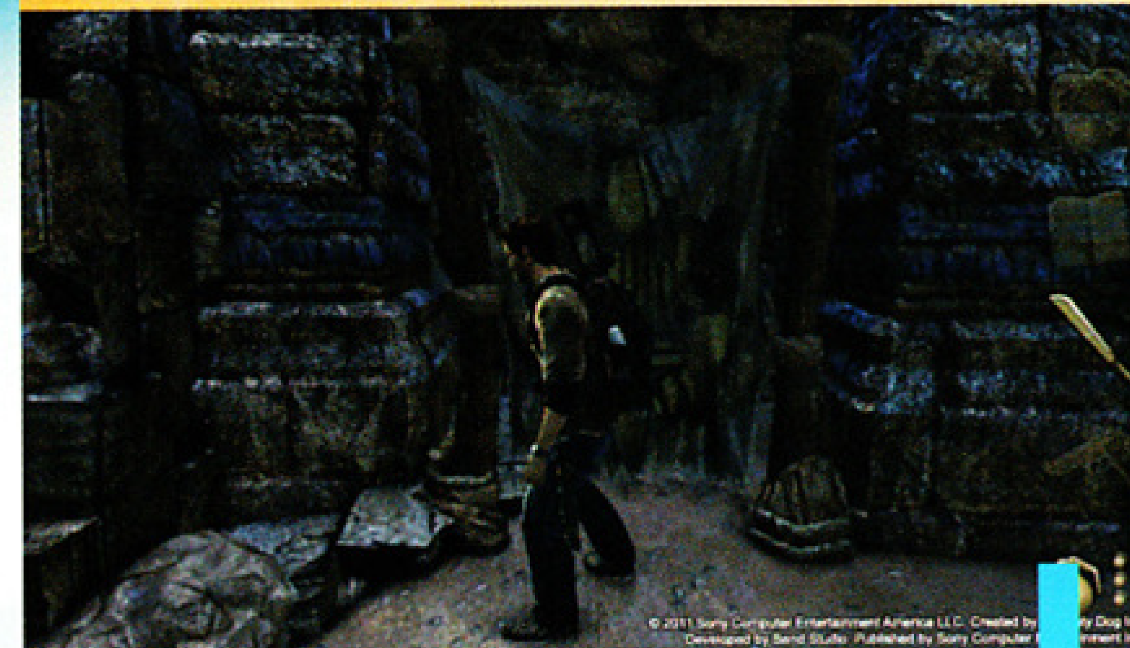
大地之环 雕像





副神

下面这两个宝藏都需要先用随身携带的砍刀砍烂帆布后深入，才能取得。







副神





失落的文明 石像



副神

在这里砍断绳子之后不要过桥，顺着绳子爬上去会发现宝物，这个地方非常容易被忽视。







副神

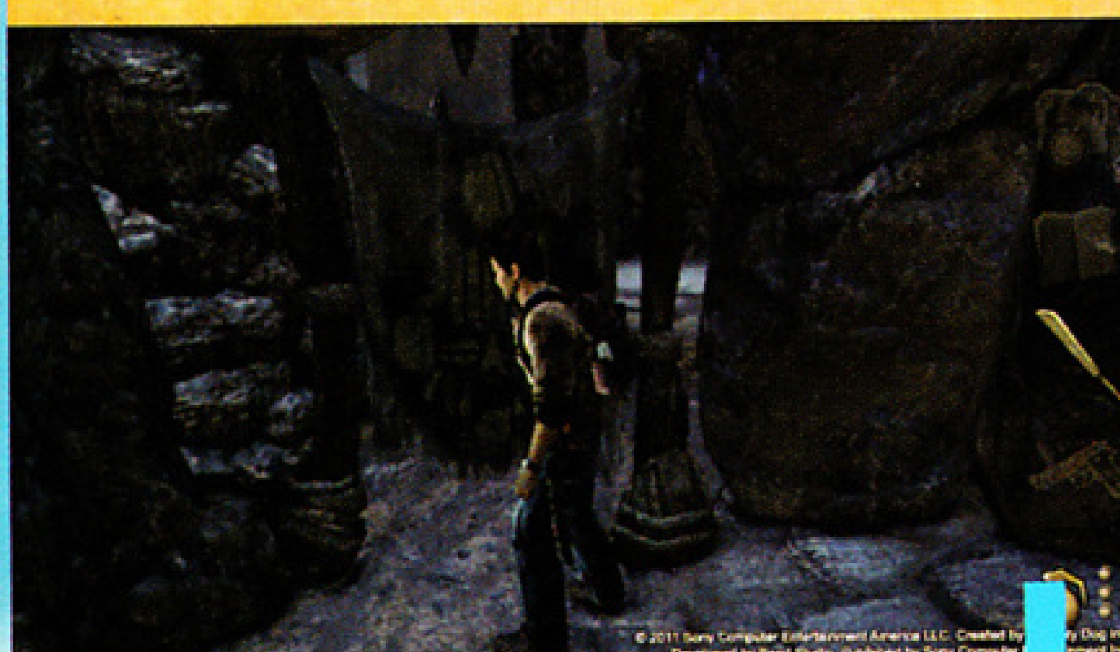
这个宝物也比较容易被漏掉，因为它藏在一个不起眼的石头后，玩家很容易直接跑过去无视它。





第二十九章 众神之门

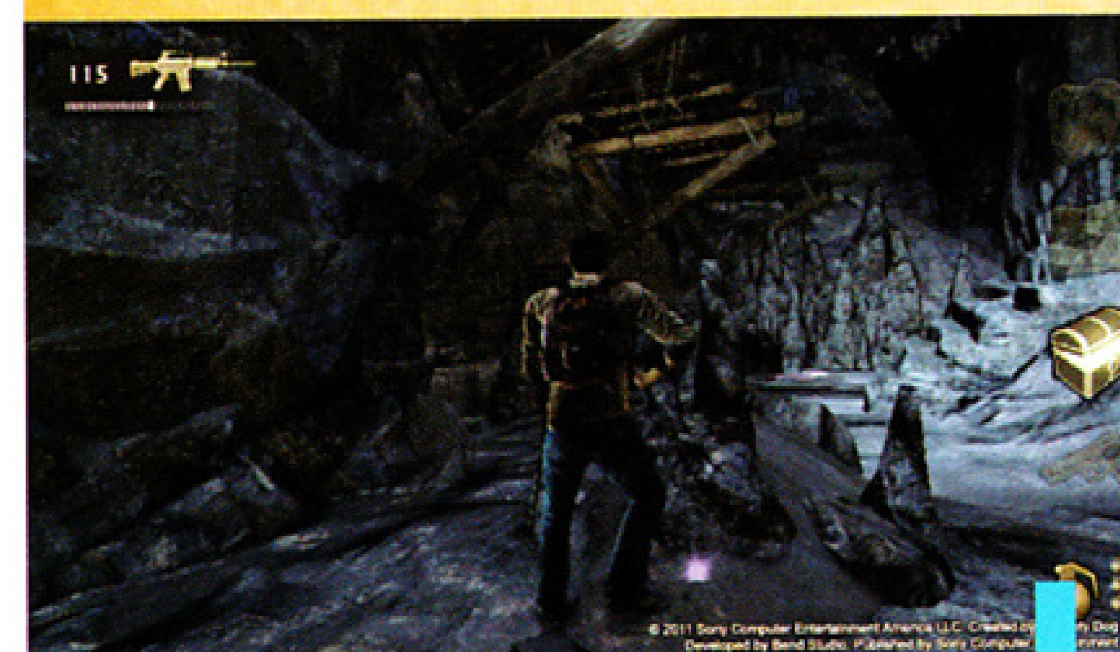
副神







修士的朝圣之旅 圣铃





副神

这里没什么要强调的，只是版面空了一块……





失落的文明 恐惧之路

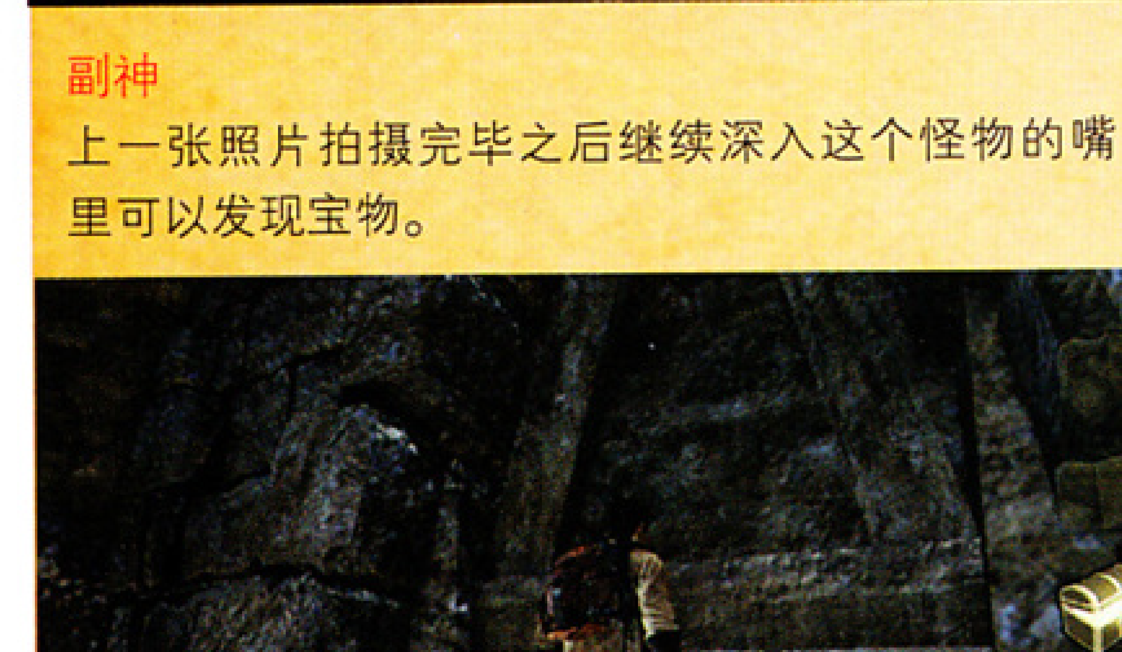
如下图所示位置的怪物型大嘴中，爬上后回身对着下面的桥拍照即可。





副神

上一张照片拍摄完毕之后继续深入这个怪物的嘴里可以发现宝物。







副神





天堂之圈 门神（拍照）

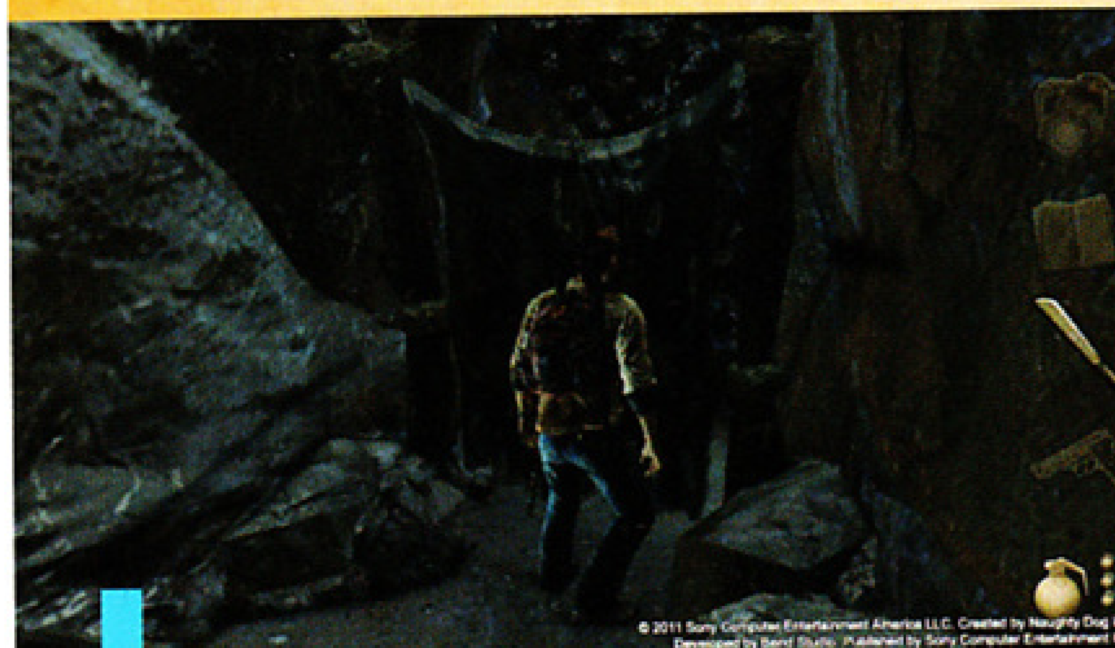
这里有一个木制的小平台专门是用来拍照的。





征服者 阿尔巴雷诺碎片

这个地方很容易被玩家忽略掉，因为这附近石头实在是太像了，走着走着就容易转晕乎，而这时候千万不要朝着石门方向前进，那样会触发剧情直接开始下一章节的剧情，注意这个宝物在靠近右手方向的小路深处，需要砍烂帆布后获得。

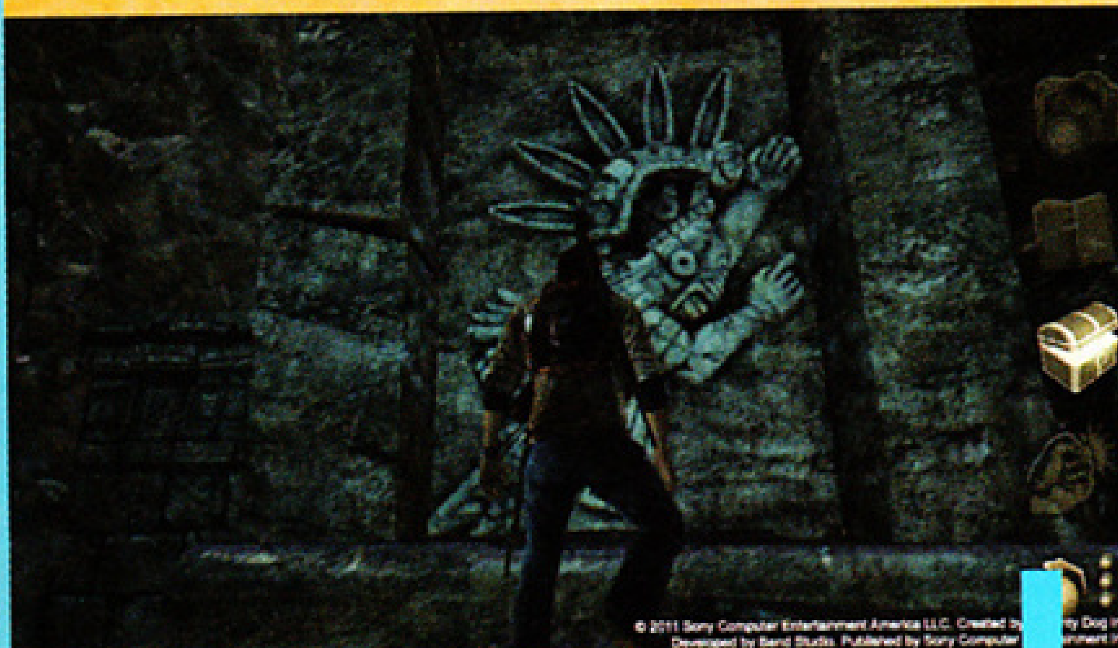






第三十章 鬼魅湖泊

副神





副神





失落的文明 鬼魅湖泊（拍照）

继续是没什么需要强调的地方，继续是因为版面空了一块所以我要在这里凑字数……





大地之环 雕像

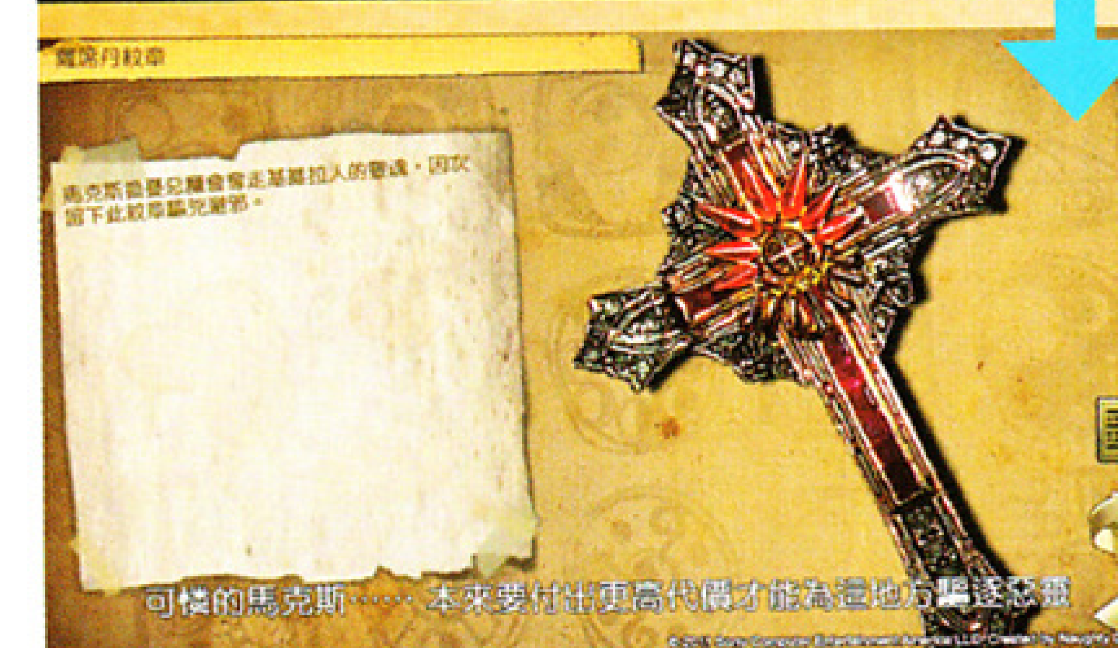
以下三个宝物都是在划船过程中获得的，物品就在漂浮于海面的木桶上，这三个宝藏会在玩家经过它旁边的时候自动获得，为了完整收集所以在这里也罗列出相关的信息图片，供玩家参考。





大地之环 雕像





修士的朝圣之旅 萨席丹的徽章





副神

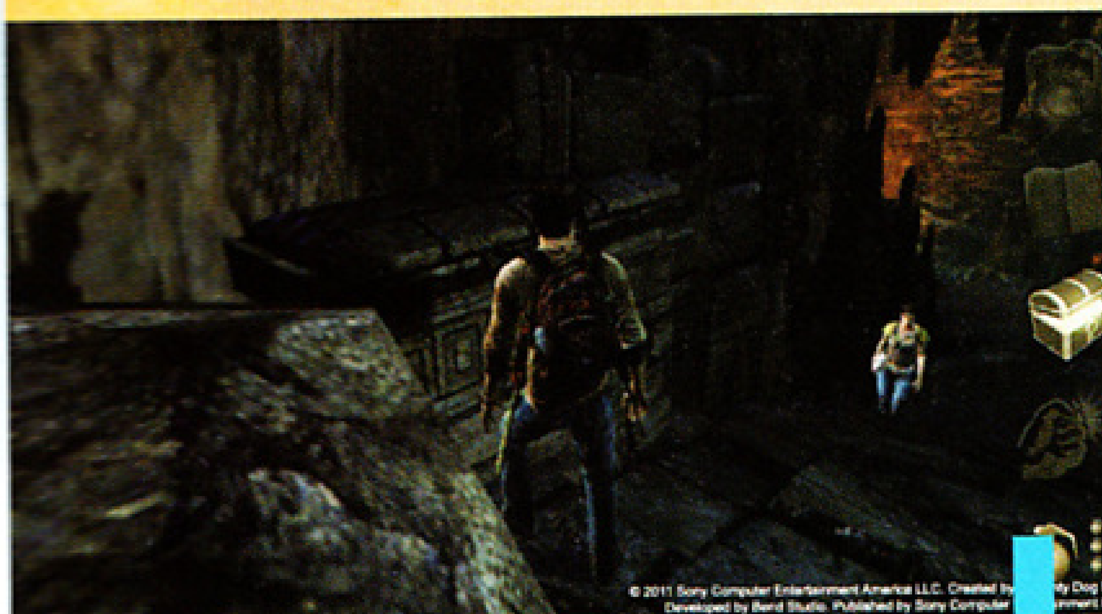
这个宝藏在最后解密的场景的右下方，因为游戏的视角问题，平常是很难发现的，我就被这个物品蹂躏了好久好久……





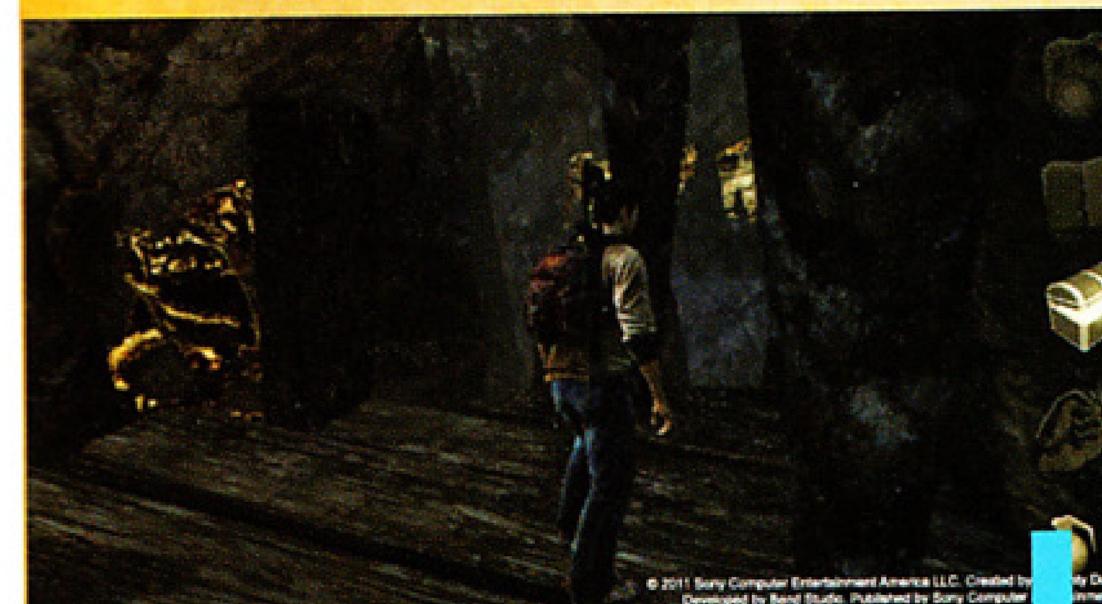
第三十一章 血祭

副神





副神





大地之环 拓印



大地之环 拓印



大地之环 拓印



大地之环 拓印

这四个拓印又可以组成一个新的拼图。





失落的文明 黄金玉座（拍照）





副神





大地之环 拓印

下面这四个拓印的后两个是在黄金玉座的后面，这里要注意不要太接近王座而触发之后的剧情。



大地之环 拓印



大地之环 拓印



大地之环 拓印





修士的朝圣之旅 马克斯迪尼加的匕首



第三十二章 无法回头

动物雕像





动物雕像





动物雕像





动物雕像

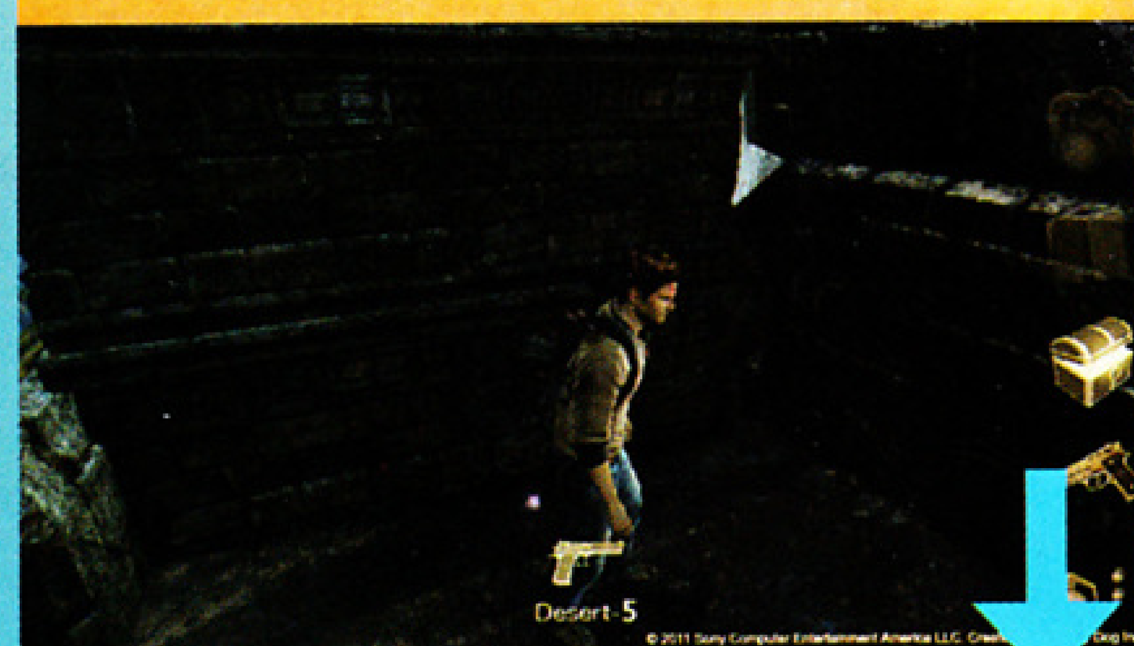
后面这几章节里大部分宝藏都是这些动物雕像，收集齐各类宝藏都有对应的奖杯奖励，本作中宝藏的分类十分复杂，想要一周目内全部收集到确实很部现实，当然游戏依旧可以通过选择章节来弥补这个问题，每章节里的宝藏信息都会在主菜单中有对应的显示信息。







动物雕像





副神





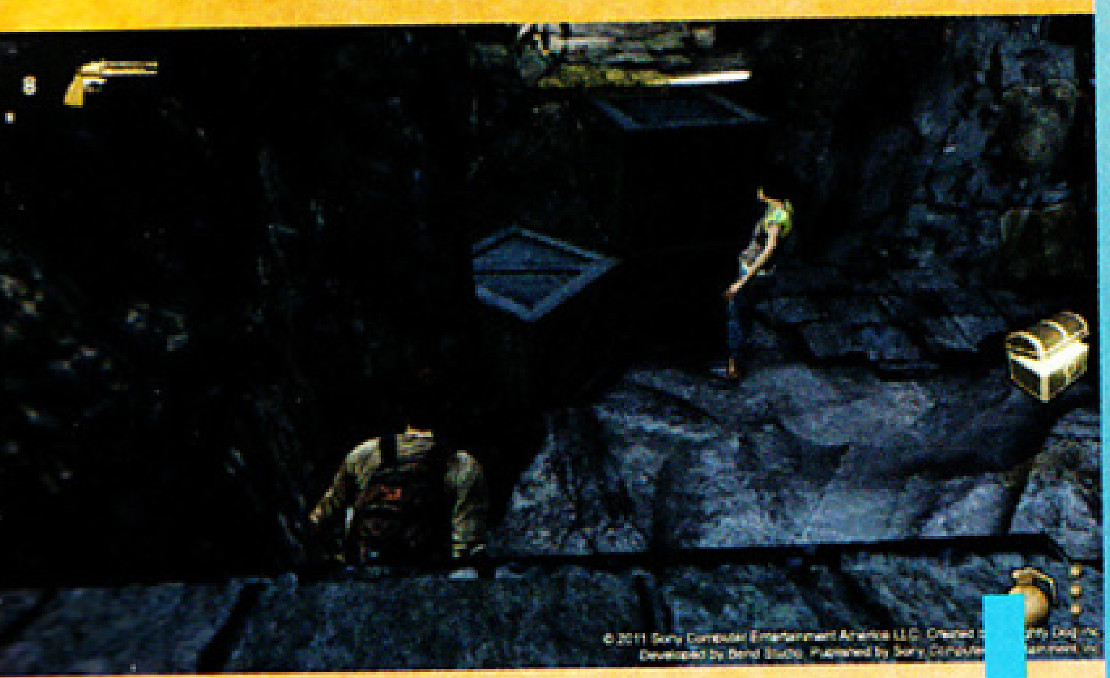
第三十三章 不正当手段

动物雕像





动物雕像

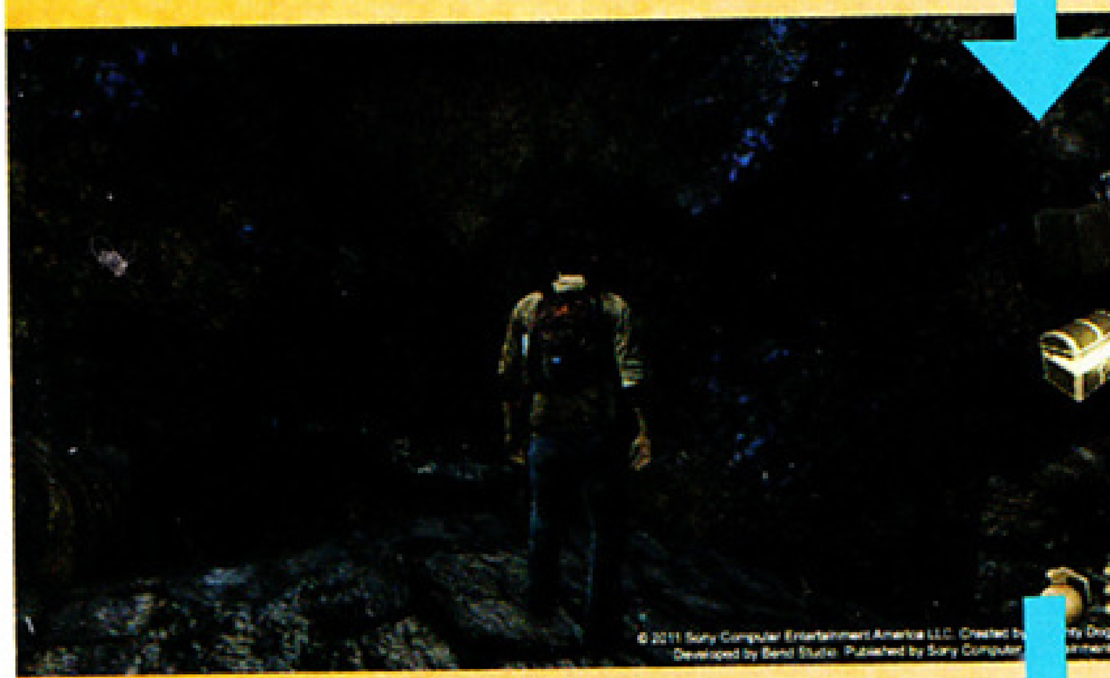




动物雕像

这个物品比较让人X疼，本来我已经看到上面平台的发光物，可就是没找到爬上去的地方，潜意识里一直认为能爬上去的地方一定是亮眼的黄色，可是……大家从下图所示的地方爬吧……







动物雕像

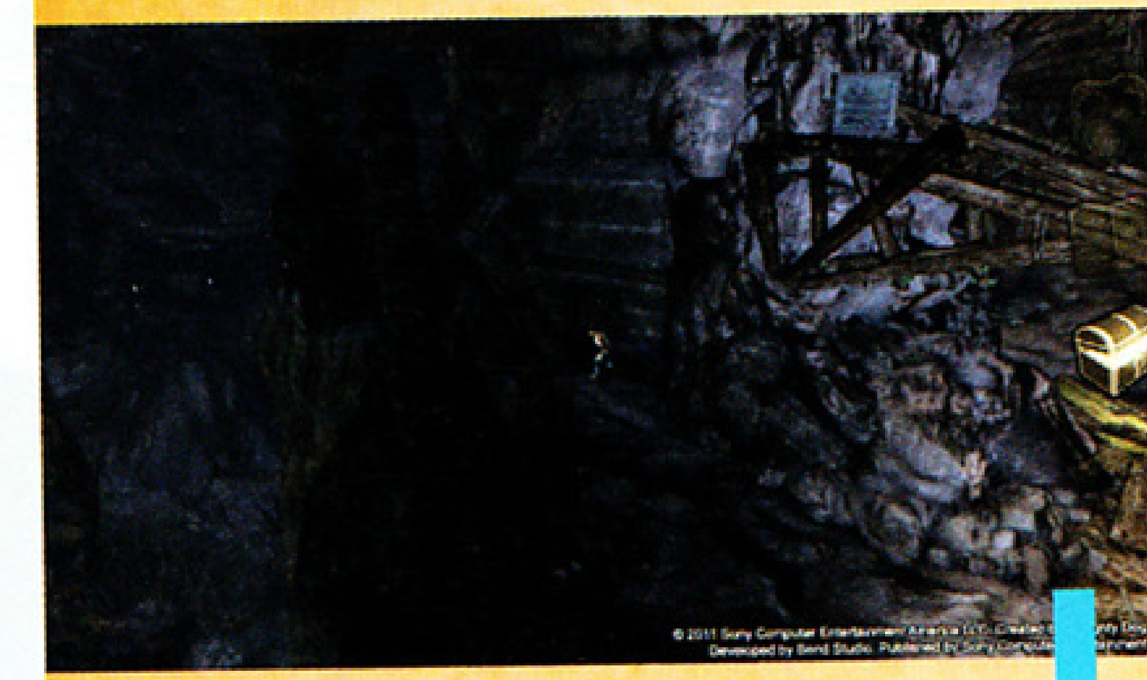




第三十四章 革命的终焉

动物雕像

这个宝物是在和葛洛战斗之前获得的，玩家需要一边躲避他的狙击枪射击一边过桥取得本物品。





动物雕像

和前一个宝物不同的是，这个宝物要在结束BOSS战之后获得，注意千万不要接近女主角，不然会直接触发最终剧情结束游戏，这样的话想要重新开始本章节补完这个物品的玩家就得再和葛洛将军来一次那无聊的触摸战斗了……



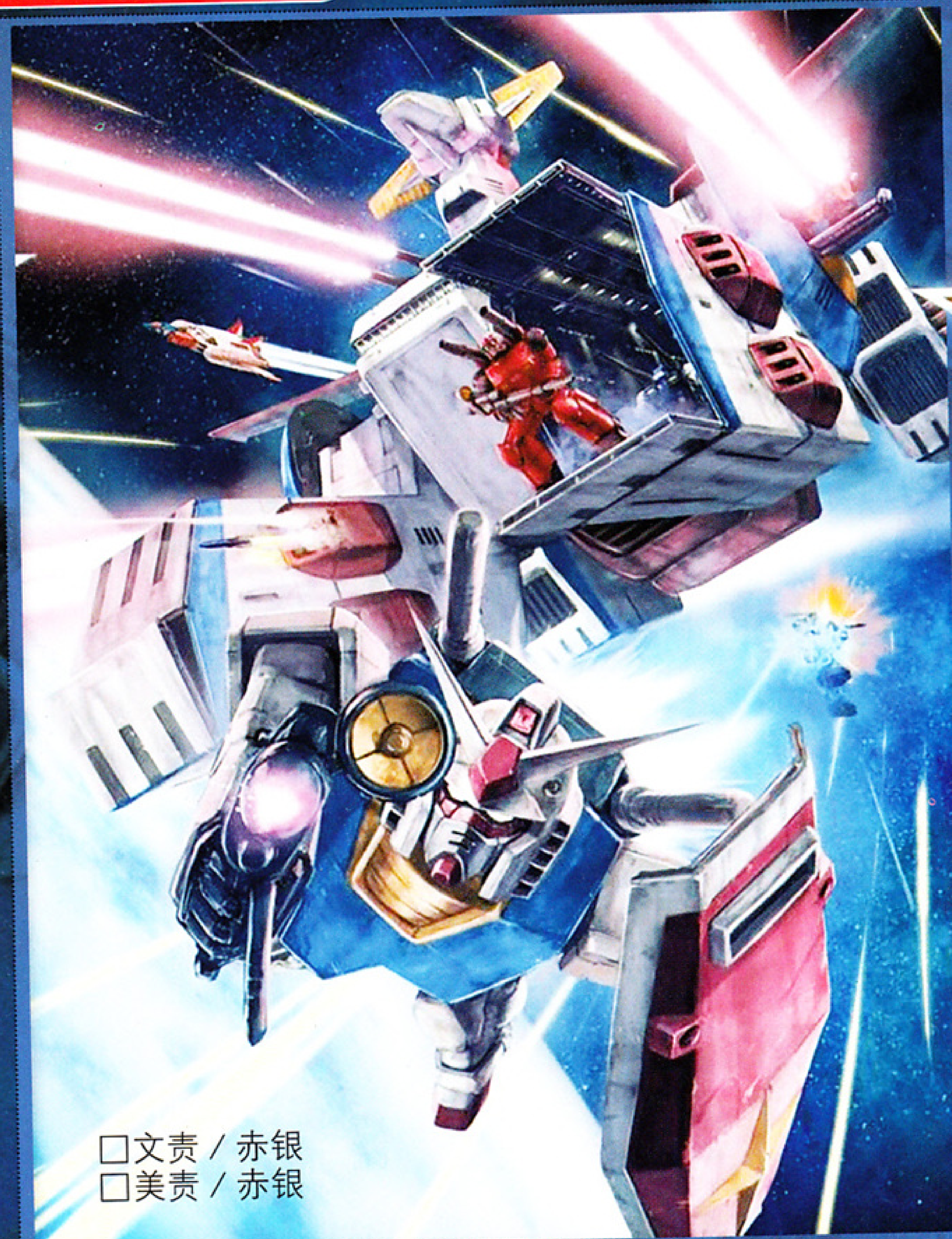


至此本作全部收集要素接都搞定收工了，因为页码的关系本次收集攻略居然连载了三期，实在是太对不住各位了，话说右边这里一栏还空着，咱得想办法找点东西把它填满啊……



THE END





□文责／赤银
□美责／赤银

機動戦士ガンダム 木馬の軌跡

PS Portable PSP	本刊译名：机动战士高达 木马的轨迹			2012年1月26日
	即时战略	NBGI	6280日元	日语
	UMD	1人	597MB	全年龄

指挥官入门指南

MOBILE SUIT GUNDAM



每个任务中达成特定条件可以获得机体和驾驶员的补给，尽量争取达成为好。如果错过了选择重新开始任务可以补救（重新开始前可以保存），前往下一个任务后则无法重来。重新开始任务则难度会下降。按照原作剧情行动的话可以观看剧情事件，并且存在故事剧情分歧。

小队编成是关键。
机体较少的初期尽量以2机小队行动。不要混编，同一类型的机体编为一队，作战时的行动较为统一。

SP点数的上限是9999，超过的话作废，所以要积极使用。给阿姆罗等加点。



遵循作战的指示
常有不按作战行动而被击坠的情况。

在被击坠之前撤退
撤退后归还的话还能作为战力，而被击坠的话则无法复活。

制压据点时使用钢坦克的制压指令。

任务流程攻略

MOBILE SUIT GUNDAM

教学关「前哨战」

MISSION #01
将白色木马移动到<6-B>！
MISSION #02
令舰载机体全部出击！
MISSION #03
击破吉翁军特务小队！
MISSION #04
击沉ムサイ级轻巡洋舰！

补给条件
セイバーフィッシュ×2

セイラ・マスLV1
リュウ・ホセイLV1
ジョブ・ジョンLV1
クリスチーナ・マッケンジーLV6
デン・バザークLV5
カレントLV2
アジス・アジバLV2
カラLV2
カクリコン・カクーラーLV2
キッチマンLV2
シアン・クランクLV2
ラルフLV2

STAGE01 『始动！V作战』－シャア篇（前）－

作战
侵入殖民星的侦察部队时5小队。
保护搬入中的新兵器，将其全部击破。

胜利条件
令侦察部队全灭。

败北条件
高达或是第二工事区的卡车被破坏。
联邦军小队全灭。

补给条件
第1工事区
ヤザン・ゲーブルLV12
レオン・リーフェイLV8
ハインツ・ベアLV10
ガンキャノン×1

第2工事区
ロブLV6
クルスLV6
ガンタンク×1

白色木马
アムロ・レイLV1
カイ・シデンLV1
ハヤト・コバヤシLV1
ガンダム×1
ガンキャノン×1
ガンタンク×1

剧情动画
アムロVSジーン

STAGE02 『ルナツー强袭作战』－シャア篇（中）－

作战
援护定期运行中的コロンブス级补给舰，强袭为シャア的ムサイ进行补给的补给舰パプア。

胜利条件
击破全部舰艇和小队。

败北条件
白色木马被击沉。

补给条件
第14基地
ライラ・ミラ・ライラLV13
テリー・サンダースJr.LV13

第18基地
マクベリィLV11
ルース・カッセルLV9
ラリー・ラドリーLV10

コロンブス級補給艦×2
ガンキャノン×1
ガンタンク×1
ボール（TYPE1）×1

コロンブス級補給艦×1
トリアーエズ×2
セイバーフィッシュ×2

剧情动画
アムロVSシャア

地图**右下ムサイ×2增援**
地图下方**ムサイ×1增援**
コロンブス离脱后与**パプア**战斗可能

STAGE03
『大气圈再突入作战』-シャア篇（后）-

作战
甩开突击机动军舰艇和小队的追击。成功实现大气圈再突入！

胜利条件
大气圈再突入成功。

败北条件
白色木马被击沉。

补给条件
S6-128
シロー・アマダLV14

S6-136
コーディLV10
ジャクソンLV11
ケリー・ウェストLV12

白色木马
ゲーツ・キャパLV18

コロンブス級補給艦×2
ガンキャノン×1

コロンブス級補給艦×1
トリアーエズ×2
セイバーフィッシュ×2

剧情动画
アムロVSクラウン

灵活移动舰队，死守补给条件。

STAGE04
『グレートキャニオン追击战』-ガルマ篇（前）-

作战
5个地球攻击军北美方面军第三地上机动师团集积所全部索敌后制压！

胜利条件
制压第129集积所。

败北条件
白色木马被击沉。

补给条件
第121集積所
フェデリコ・ツァリアーノLV13

第124集積所
バクLV11

第126集積所
ユウ・カジマLV17
アニッシュ・ロフマンLV12

第127集積所
フィリップ・フューズLV15
シャーリー・ラムゼイLV12

ミデア輸送機×2
ジム（TYPE1）×2

ミデア輸送機×1
トリアーエズ×2
セイバーフィッシュ×2
TINコッド×2
フライ・マンタ×2

备注
ミデア的增援自地图上部南下。
ガンタンク无法对**ガウ**实施对舰战。
集积所制压需要钢坦克的制压指令。

STAGE05
『ホワイトベース要击作战』-ガルマ篇（中）-

作战
击坠**ガウ的**编队同时对吉翁的军事设施索敌并制压，残党部队使用白色木马重点击破！

胜利条件
击坠**ガルマ的ガウ**。

败北条件
白色木马被击沉。

补给条件

第2弾薬庫
サマナ・フュリスLV17
バリー・バルザリーLV16
バミル・マクダミルLV15

第7弾薬庫
ブラン・ブルダークLV19
セバスチャン・クリエLV14
ジョイスLV15

第21格納庫
ナオ・ジェシカ・パーカーLV15

第14格納庫
ユーグ・クーロLV17

第3兵器開発研究所
アダム・スティングレイLV16
エイガーLV15
サリーLV15

ミデア輸送機×2
ジム（TYPE1）×2

ミデア輸送機×1
トリアーエズ×2
セイバーフィッシュ×2
TINコッド×2
フライ・マンタ×2

备注
移动白色木马会被击中攻击。发生剧情前只管使用侦察机进行索敌。
剧情发展后援军到来可以制压设施了。
设施制压后的防御比较艰难。
阿姆罗会一段时间拒绝出击。
ミデア从地图左侧出现。
ガルマ的ガウ在设施全部制压后方可以攻击。

STAGE06
『遭遇战、青い巨星！』-ランバ・ラル篇-

作战
与青之巨星ランバ・ラル率领的精英部队进行遭遇战，战胜后将采掘基地制压！

胜利条件
击破陆战艇**ギャロップ**

败北条件
白色木马被击沉。

补给条件
第7ボーキサイト採掘基地
ダンケル・クーパーLV24
カレン・ジョシュアLV25
ラムサス・ハサLV24

第51ウラン採掘基地
ボルク・クライLV23
サナ・ニマLV22
ダバ・ソイLV22

第86ボーキサイト採掘基地
エレドア・マシスLV21
ロン・コウLV25
ジダン・ニッカードLV21

ミデア輸送機×2
ジム（TYPE1）×2

ミデア輸送機×1
TINコッド×2
フライ・マンタ×2

备注
地图右侧到左上据点有**ミデア**通过。
ガウ会攻击**ミデア**需要注意。
以制压地图上部的设施制为目标。
当设施全部制压后**ギャロップ**便不会撤退了。

STAGE07
『カスピ海、强行突破作战』-マ・クベ篇（前）-

作战
为了参加奥德赛作战，对矿物资源采掘基地索敌后进行制压，突破**マ・クベ**的包围网！

胜利条件
击破新型MA。

败北条件
白色木马被击沉。

补给条件
第101ソリウム採掘基地
リド・ウォルフLV30
テネス・A・ユングLV31

第103ソリウム採掘基地
マスター・P・レイヤーLV26
フランシス・バックマイヤーLV28

第12採掘坑
ファレル・イーハLV26

第64ボーキサイト採掘基地
マクシミリアン・バーガーLV25
ギャリー・ロジャースLV29

バクー前線基地
テキサン・ディミトリーLV27

ミデア輸送機×2
ガンキャノン×1
ガンタンク×1
ジム（TYPE2）×2

ミデア輸送機×1
コア・ブースター×2
TINコッド×2
フライ・マンタ×2

备注
击破**カーゴ**→击破**マ・クベ**→白色木马接近敌方据点→据点制压可能
ミデア输送机自地图下方出现，向**ダブデ**前进。
击倒**アッザム**之前制压全部据点为好。

※アムロVSカーゴ时令**リュウ**驾驶核战机支援的话会有特攻剧情动画。





STAGE08
『オデッサ作战』–マ・クベ篇（中）–

作战
参加联邦军反攻作战的奥德赛战役，制压マ・クベ的矿山基地！

胜利条件
击破两机MA。

败北条件
レビル将军所乘舰被击破。
白色木马被击沉。

补给条件
第18採掘坑
チャップ・アデルLV34

第44採掘基地
サウス・バニングLV36

マ・クベ鉱山基地
アリーヌ・ネイズンLV31
ミロス・カルッピLV32
ドロバ・クズワヨLV30

第24採掘基地
ベルナルド・モンシアLV35

第32採掘基地
アルファ・A・ベイトLV35

ミデア輸送機×2
ガンキャノン×1
ガンタンク×1
ジム（TYPE2）×2

ミデア輸送機×1
TINコッド×2
フライ・マンタ×2

备注
开始便令白色木马突进会被击坠。
ミデア输送机自地图右上南下。
迎击前来攻击的ガウ。
剧情发展エルラン背叛。
从ビッグ・トレー出击吉姆，令其前往据点。
※黑色三连星有3段剧情动画。
击倒之前令其使出喷射气流攻击。

STAGE09
『ベルファスト上陆作战』–复活のシャア篇（前）–

作战
面对强行实施阵地攻击的マッドアングラー队，死守联邦的军事设施和白色木马。

胜利条件
击破全部マッドアングラー队。

败北条件
北大西洋舰队司令部被制压。
白色木马被击沉。

补给条件

第14弾薬庫
マット・ヒーリーLV35
アラン・アイルワードLV37

第11弾薬庫
レコア・ロンドLV34
デニス・パウロLV36

第5造船工場
ミケル・ニノリッチLV35

第27弾薬庫
ジャック・ベアードLV34
リル・ソマーズLV35

ミデア輸送機×2
ジム（TYPE2）×1

ミデア輸送機×1
ジム（TYPE2）×1

备注
ミデア输送机自右下向白色木马行进。
有两架ガウ追击注意迎击。

序盘敌人会从地图左侧开始进攻，提前派兵前往应对。
下方同时会有敌人部队出现。
ミデア离脱后地图右侧会出现敌人。
最后マッドアングラー队会出击ゾック。

STAGE10
『ジャブロー攻防战』–复活活のシャア篇（中）–

作战
有吉翁部队突破了对空防卫网，参加加布罗攻防战，成功进行基地防御！

胜利条件
击破全部入侵的攻击部队。

败北条件
联邦军总司令部被制压。
白色木马被击沉。

补给条件
機械室
ボール（TYPE1）×3

格納庫
ボール（TYPE2）×3

备注
初期从地图右侧、上、下出现敌人。
中期后左侧出现敌人增援停止。
地图下方水中出现的敌人性能较高需要注意。
击破全部敌人增援后任务完成。

STAGE11
『ビンソン计划佯动作战』–ガルマ篇（後）–

作战
第2联合舰队出击前射出伪装舰船。令佯动作战成功！

胜利条件
成功发射30艘伪装舰艇。

败北条件
伪装舰船被击坠。
白色木马被击沉。

补给条件
第5ハッチ
シンLV48

第2ハッチ
キリア・マハLV48
サーカス・マクガバンLV48

ミデア輸送機×2
ボール（TYPE2）×1

ミデア輸送機×1
ボール（TYPE2）×2

备注
ミデア输送机自地图左下北上。
发射位置
第1回・・・中央
第2回・・・右上
第3回・・・左下
第4回・・・左中央
第5回・・・中央下
第6回・・・右下

※第6回后ダロタ参战。
推荐将白色木马配置在左侧据点。
（移动前最好派出2个小队左右防卫右侧据点）
ガウ的击坠可以交给高达。
积累指令点数后进行炮击可以将敌人一网打尽。

STAGE12
『キャメル舰队、挟击战』–复活のシャア篇（後）–

作战
摆脱ザンジバル的追击。抵抗舰队的挟击战！

胜利条件
キャメル舰队的舰艇及小队全灭。

败北条件
白色木马被击沉。

补给条件

S6-078
スミスLV54

备注
终盘地图左下出现3艘敌方战舰。



STAGE13
『バルダ・ベイ攻略作战』-コンスコン篇-

作战
防卫中立SIDE的领空域，牵制**チベ**级重巡洋舰，粉丝**コンスコン**机动部队的要击！

胜利条件
全灭**コンスコン**机动部队。

コンスコン機動部隊を全滅させた場合

败北条件
白色木马被击沉。

补给条件
ベルガミノ浮きドック
ウェス・マーフィーLV62
フォルド・ロムフェローLV62
カムナ・タチバナLV63

备注
击破**チベ**级重巡洋舰完成任务。

STAGE14
『テキサス対机雷战』-マ・クベ篇（后）-

作战
战胜暗礁空域**テキサス**殖民星布阵的敌人，为首次对NEWTYPE部队之战取得胜利！

胜利条件
击破红色新型MS。

败北条件
白色木马被击沉。

补给条件

補給ポイント
G-3ガンダム×1

STAGE15
『チェンバロ作战』-ソロモン篇-

作战
面对压倒性强大的难攻不落的宇宙要塞所罗门，将其制压！

胜利条件
击破**ビグ・ザム**

败北条件
白色木马被击沉。
备注
中盘之后**サラミス・マゼラン**舰队会作为增援出现。
要对**ビグザム**造成伤害必须将增援的舰队破坏。
注意白色木马过于接近**ビグザム**极易被击坠。

STAGE16
『ソーラ・レイ照射作战』-ララァ篇-

作战
究极的机动战，对超越时刻的NEW TYPE战斗，通过扰乱作战发动奇袭，实施反击！

胜利条件
歼灭敌部队。

败北条件
白色木马被击沉。

备注
由于**エルメス**过于强力，反复进行撤退・归还战术，慢慢削减其耐久，对其造成伤害。

完成本任务后出现路线分歧
17.リュウ、マチルダ、スレッガー如原作剧情死亡。
18.リュウ、マチルダ死亡・スレッガ一生存。
19.リュウ、マチルダ、スレッガー生存，需要进行与原作不同的剧情展开。



STAGE17
『星一号作战』-Sフィールド篇-

作战
作战代号「星一号作战」，突破吉翁最终防卫线！

胜利条件
攻陷**宇宙要塞ア・バオア・クー**

败北条件
白色木马被击沉。

备注
忠实原作的剧情，完成任务后结局。

STAGE18
『星一号作战』-Nフィールド篇-

作战
作战代号「星一号作战」，突破吉翁最终防卫线！

胜利条件
攻陷**宇宙要塞ア・バオア・クー**

败北条件
白色木马被击沉。

备注
ドロス的增援无限出现。
完成本任务后结局。

STAGE19
『星一号作战』-Wフィールド篇-

作战
作战代号「星一号作战」，突破吉翁最终防卫线！

胜利条件
攻陷**宇宙要塞ア・バオア・クー**

败北条件
白色木马被击沉。

备注
活用白色要塞的炮击，完成任务后结局。

动画剧情发生条件

01.プロローグ
02.オープニング
03.サイド7
04.ガンダム大地に立つ
05.そして、戦い・・・
06.ビーム・ライフル
07.頭部バルカン
08.白き流星
09.ルナツー前線基地
10.大気圏再突入
11.赤い彗星
12.パトロール
13.屈辱のシャア
14.ローラーシフト作戦
15.ガルマ出撃す
16.ガルマ散る
17.青い巨星
18.リュウ特攻！
・**アムロVSカーゴ中リュウ**乘核战机支援。
19.アッザム撤退す
20.トリプル・ドム
・**ガイア或マッシュ**使用喷射气流攻击（CP5必要）
21.ジェット・ストリーム・アタック
・**オルテガ**使用喷射气流攻击
22.マチルダ死す
・**オルテガ**使用喷射气流攻击
23.オデッサの戦い
24.ベルファスト基地
25.エリア22
26.侵入！地下水脈
27.ジム出撃せよ！
28.再び、宇宙（そら）へ
29.追撃！リック・ドム
30.ジオンの胎動
31.テキサスコロニー
32.ビグ・ザム始動
33.流血の宇宙（そら）N005
・令**スレッガー**搭乘的1机编成核战机小队对**ビグザム**战使用支援要请
34.流血の宇宙（そら）N006
・令**スレッガー**与另外一人搭乘的2机编成核战机小队对**ビグザム**战使用支援要请。（支援时也可1机进行）
35.ザビ家の陰謀
36.終局
・**MISSION17**
37.エンディング



里世界传说再续

□文责 / 赤银
□美责 / 赤银

PS Portable PSP	本刊译名：机战OG传说 魔装机神II ROE		2012年1月12日	
	策略战棋	NBGI	6280日元	日版
	UMD	1人	1561MB	12岁以上

系列历史

《魔装机神》是Banpresto公司的招牌游戏《超级机器人大战》系列中登场的第一部原创作品，从1991年发售的系列第二作《第2次超级机器人大战》开始首次加入并担当游戏的关键角色，作为游戏原创角色安藤正树和其他版权作品的角色同样博得了极大的人气。其后在1994年推出系列第四作《超级机器人大战EX》中作为主角出场，并在1996年单独推出了SFC游戏《机战外传 魔装机神LOE》。系列的剧本与《第2次超级机器人大战》开始的"DC战争"系列相同，由当时机战系列开发的总监督，所属于winky soft的阪田雅彦负责。拥有着和"DC战争"系列不可分割的设定和世界观。

在《第2次机战》开发时，开发层希望《圣战士丹拜因》加入但由于各种原因未能如愿，于是便试图用原创的作品代替。作为候补的Banpresto原创企划有《魔装机神赛巴斯塔》、《武装机甲士古兰森》和《次元烈风狩狼哉》三作品。由于其中《魔装机神》的风格与《圣战士》更相接近而被采用，并将《武装机甲士古兰森》与其统合作为敌对角色将二者融合为同一作品。而描绘与异星人战斗的黑暗英雄白河愁的《武装机甲士古兰森》也作为古兰森和南极事件的设定得以继承。而《次元烈风狩狼哉》原本作为拥有穿越次元的能力，力图阻止赛巴斯塔和古兰森之间争斗的角色，由于其设定过于复杂而被完全作废。

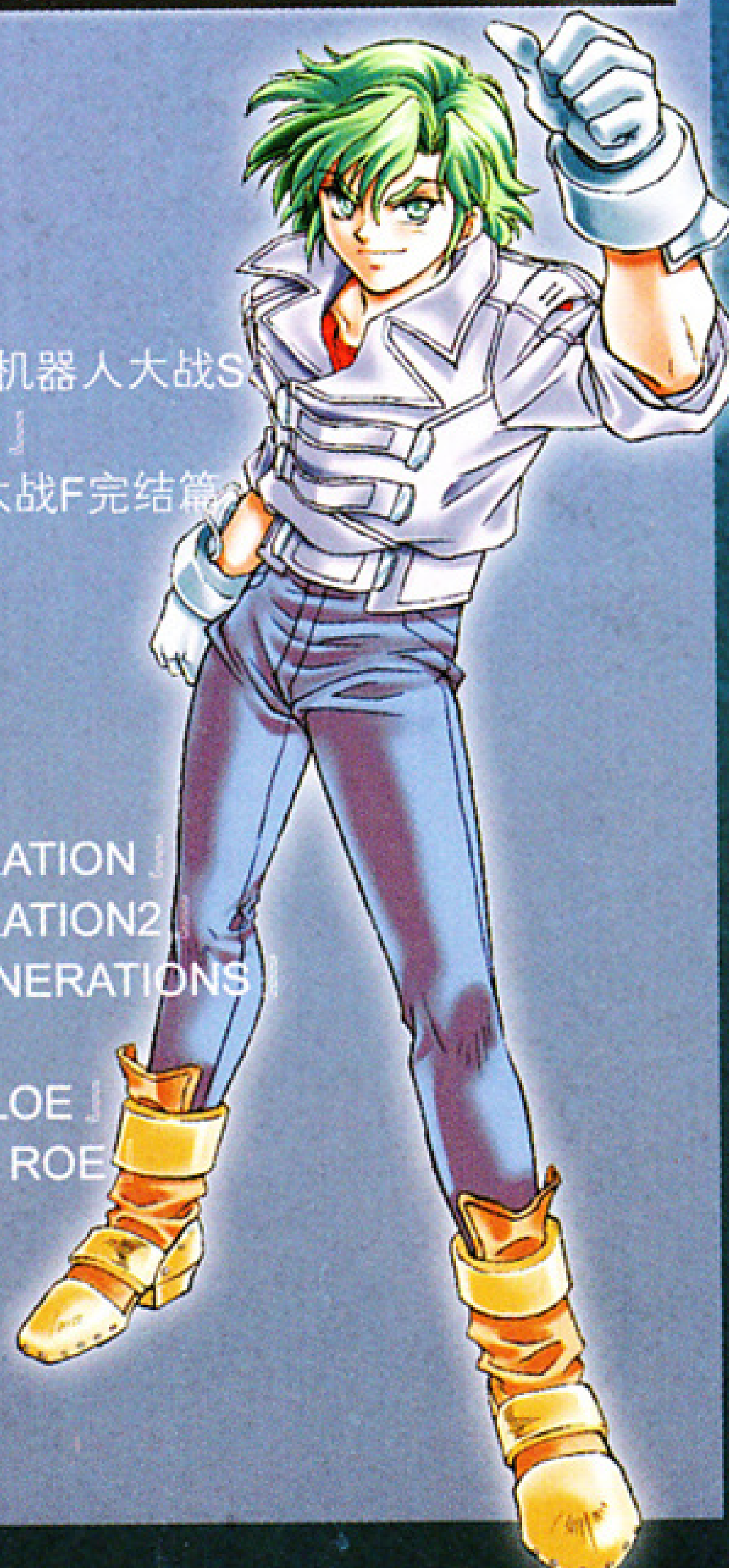
后来在正树等人作为主角的《机战EX》制作中之前提到的《圣战士》正式登场，充满神秘设定的《勇者莱汀》也于前作《第3次机战》登场，于是采用了方向不同的"地球空洞说"构建了全新的拉基亚斯世界观，而后被单独游戏化。

之后原本预定登陆世嘉土星的《新机战》与《魔装机神》系列的续作由于《机战F》的开发时间延长而被迫中止。1999年winky soft脱离Banpresto后，很长一段时间双方都没有继续制作或重制本系列的作品。Banpresto虽然更改原作设定推出了PS游戏《真・魔装机神PANZER WARFARE》和TV动画《魔装机神赛巴斯塔》等相关作品，同时令安藤正树等角色与机体依旧活跃于各种机战作品中，不过后来的机战系列负责人寺田贵信依然表示希望系列的正统续作由原来的班底制作。另一方面，winky soft则利用原本作为本作续篇的企划加以修改推出了自己的首个原创作品《圣灵机镭剑》。



转眼11年过去了，其间Banpresto公司的OG系列原创机战作品获得了极大的成功，而作为OG系列外传存在的《魔装机神》也终于在各种声音下再次复活。2010年两家公司再次合作，将曾经SFC上的《魔装机神》在NDS上重制。并且于2012年出推出了PSP版续作《魔装机神II THe Revelation of Evil God》。系列的经典终于得以延续。

登场作品

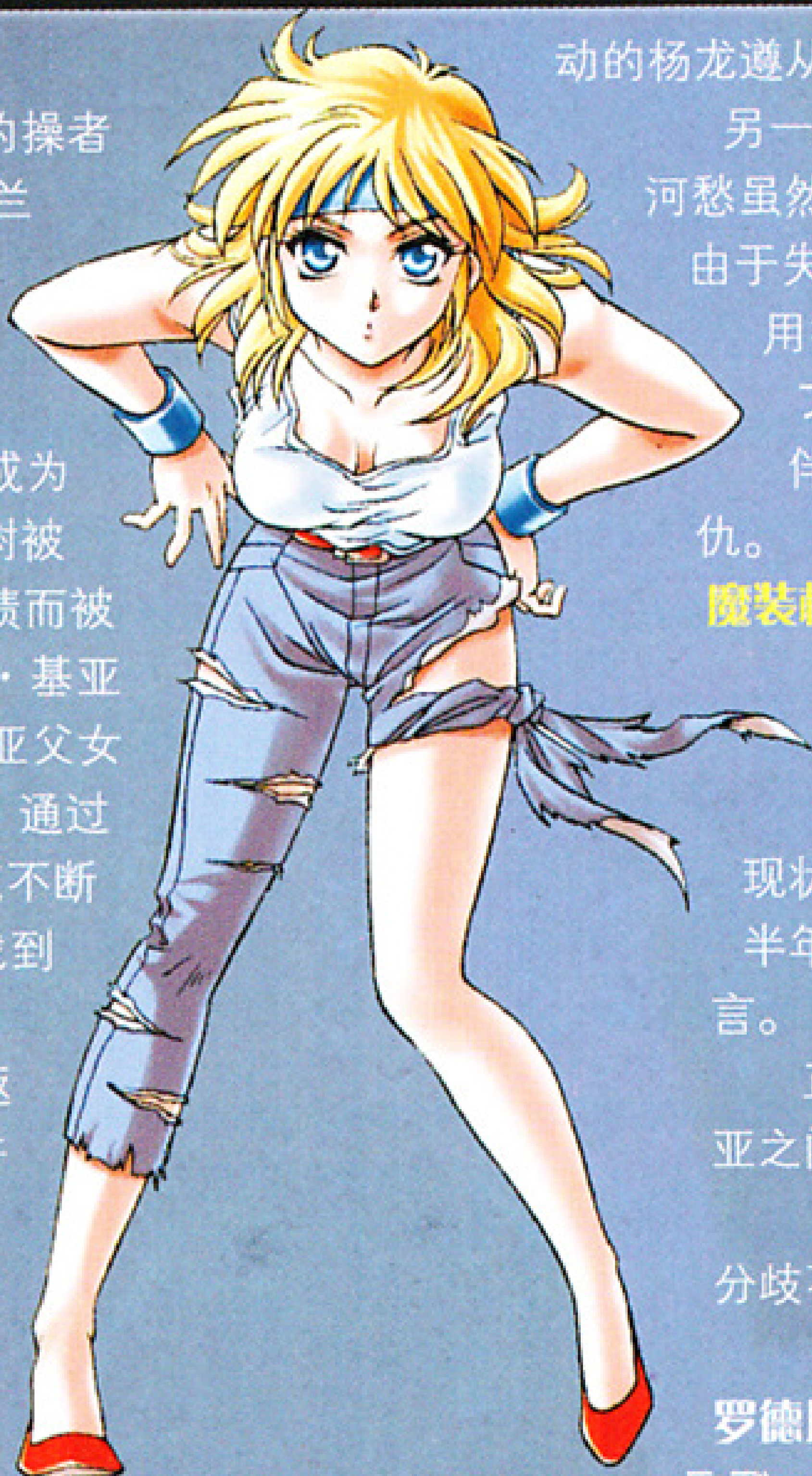


超级机器人大战系列
- DC战争系列
  - 『第2次超级机器人大战』
  - 『第3次超级机器人大战』
  - 『超级机器人大战EX』
  - 『第4次超级机器人大战/『第4次超级机器人大战S』
  - 『超级机器人大战外传 魔装机神 LOE』
  - 『超级机器人大战F』/『超级机器人大战F完结篇』
  - 『超级机器人大战COMPLETE BOX』
- α系列
  - 『超级机器人大战α』
  - 『超级机器人大战α外传』
- OG系列
  - 『超级机器人大战ORIGINAL GENERATION』
  - 『超级机器人大战ORIGINAL GENERATION2』
  - 『超级机器人大战OG ORIGINAL GENERATIONS』
  - 『超级机器人大战OG外传』
  - 『超级机器人大战OG传说 魔装机神 LOE』
  - 『超级机器人大战OG传说 魔装机神II ROE』

英雄大战系列等
- 『Shuffle fight』
- 『英雄战记 奥林匹斯计划』
- 『战斗足球2』
- 『Another Century's Episode:R』

前情提要

魔装机神I 第1章



日本人安藤正树（マサキ・アンドー）作为魔装机的操者被召唤到了地底世界拉·基亚斯（ラ・ギアス）的神圣兰格朗王国（神聖ラングラン王国）。虽然最初由于来到未知世界而不知所措，得知地底人需要自己的力量希望为了拉·基亚斯而战后，各种机缘巧合交织下以及地上世界没有家人等等为由安藤正树决定留在这个世界成为魔装机的操者。之后由于赛巴斯塔强夺事件为契机，正树被承认为风之魔装机神赛巴斯塔的操者。并且由于他的功绩而被授予了兰格朗古代英雄兰朵尔之名。于是正树与他在拉·基亚斯的师父，英雄兰朵尔的子孙，剑皇泽欧鲁特和布雷西亚父女成为了家人，并且逐渐萌生了作为魔装机神操者的自觉。通过和其他魔装机操者的同伴们以及拉·基亚斯的人们交流不断深化，正树的性格面上也得到了成长，在拉·基亚斯找到了自己的容身之处。

直到某一天，正树发现赛巴斯塔身上搭载了单机往返于地上和拉·基亚斯的机能，出于对故乡仍抱有的些许留恋而前往了地上。在那里他遇到了自己宿命的男人白河愁（シュウ・シラカワ）和他的机体古兰森。尽管从白河愁的身上感受到了未知的危险气息，没有任何证据确信的正树回到了兰格朗。而那之后二人又再次命运的相会了。

曾在地面与正树有过一面之缘的克里斯托夫（也就是白河愁）对兰格朗进行宣战布告之时，泽欧鲁特为之而牺牲。为了向白河愁复仇的而冲动而出的正树，在白河愁古兰森压倒性的力量下不懈苦战，由于其展现出作为魔装机神操纵精神面的成长，与风之精灵“赛菲斯（サイフィス）”同调，奇迹般的发动了凭依（ポゼッション）而将古兰森成功击退。

此后，在正树等人被鲁欧佐尔（ルオゾール）调虎离山之计所吸引，兰格朗王都兵力薄弱之际，受到了拉赛兹（ラセツ）率领的修特多尼亚斯（シュテドニアス）军袭击，遭了灭顶之灾。大地之魔装机神扎姆吉德（ザムジード）的操者理卡尔德（リカルド）为了保护迪蒂（テュッティ）而死。尽管正树最后赶到了王都却仍然来迟一步，在他眼前只剩下王都凄惨的一幕幕。而这时出现的白河愁表明自己与此事无关的同时留下了意味不同寻常的话语后前往地上。白河愁离开后，正树从负重伤的温迪（ウェンディ）口中得知白河愁是一切结束后才出现在王都的。之后正树找到了没能守护好王都与同伴失散的杨龙（ヤンロン），以及失去理卡尔德的迪蒂，将兰格朗拜托给二人后，正树出发前往地上世界追寻白河愁的踪迹。

地上的战斗

来到地上世界南极的正树，正好遭遇到南极事件（联合国与外星人会谈被白河愁的古兰森袭击）的现场。虽然向白河愁发出挑战，但却被其逃走。在白河愁离去之际留下的“去见比安博士”的话语令正树在意，从而之后一直以追踪以比安博士为首的DC势力为目标。之后，与同样和DC为敌的地上部队（DC战争系列中为白色木马一行，OG中为战舰钢铁号）共同战斗最终战胜DC总帅比安·佐尔达克（ビアン・ゾルダーク），却令白河愁再次脱逃。这时与正树共同战斗的部队此后也多次一直与在地上行动的正树一同作战。

尽管DC战争中战胜了比安总帅却令逃走的正树，再次开始追寻白河愁的踪迹。然而此时地上世界却爆发了与DC残党和异星人等势力间的战争，于是正树决定在打倒白河愁前先解决地上的混乱。这个过程中遇到了比安博士的独生女儿琉妮（リューネ），二人一战后虽然琉妮败给了正树，却一句“看中你了少年”而成为了正树的伙伴。一番波折将DC残党异星人一网打尽后，中途出现暂时协助正树等人的白河愁突然背叛，驾驶新古兰森袭来，最终被正树打败。

地上人召唤事件

将与白河愁的恩怨做一了断的正树回到了拉·基亚斯，而这时的兰格朗王国在王都崩坏后遭到了侵攻而来的修特多尼亚斯军占领，圣菲尔（フェイルロード）军和卡库斯（カークス）军则分别与修特多尼亚斯军抗争之中。并且，由于不知名的原因从地上世界召唤而来了大量地上人。其中就包括曾经与正树并肩战斗过的同伴琉妮等人。

于是正树与被召唤的地上同伴们一同加入了菲尔罗德军，而琉妮则因为被杨龙所救的因缘而与同伴们加入了卡库斯军。在他们的活跃下，圣菲尔军与卡库斯的联合军成功将修特多尼亚斯军击退，将兰格朗王国从一时的混乱中得以解放。然而由于菲尔与卡库斯各自的谋略想要征服兰格朗全土，正树以及与琉妮一同行动的杨龙遵从魔装机神操者的义务，要将他们讨伐。

另一方面，白河愁被利用沃尔库鲁斯之力的鲁欧佐尔复活。复活后的白河愁虽然丧失了记忆，依然为了沃尔库鲁斯的复活而暗中活动，然而实际上由于失去记忆白河愁与沃尔库鲁斯的契约得到解除，他的真正目的是令利用操纵丧失记忆前自己的沃尔库鲁斯复活后将其打倒。在萨菲涅（サフィーネ）、莫妮卡（モニカ）、提利乌斯（テリウス）等少数同伴的帮助下，白河愁成功将复活的沃尔库鲁斯击倒，达成了自己的复仇。

魔装机神I 第2章

拉·基亚斯依然处在兰格朗与修特多尼亚斯、巴哥尼亚冲突的紧张状态。面对战力增强的两国，兰格朗在多次的混乱中有多数的魔装机操者断绝了消息或是已经死亡，从而陷入了战力不足的现状。在这样的状态下某一日王室阿卡蒂米的未来预言师们做出了最快半年后将出现威胁拉·基亚斯全土的存在，而赛巴斯塔将与之对抗的预言。

正树等人与其他的操者的再会，再次勃发的与修特多尼亚斯、巴哥尼亚之间的战乱之中，和暗中活跃的拉塞兹和泽次展开决战。

（本章中根据路线的选择有着两种不同的展开，并且各个路线中根据分歧不同也有着细微的变化。）

罗德尼·杰斯哈（ロドニー・ジェスハ）**和埃利斯·拉迪乌斯**（エリス・ラディウス）**与正树等人相接触路线（修特多尼亚斯路线）**

正树等人与带领修特多尼亚斯展开攻势的拉赛兹对决。同时在巴哥尼亚与曾经进行非人道研究而被炼金学协会驱逐而怀恨在心的泽次等人展开对决。

虽然战斗胜利仿佛一切回归平静，然而兰格朗的谜之女性，温迪的隐藏人格裘迪（テューディ）开发出了第十七架魔装机伊斯迈尔（イスマイル）并令其暴走。（之后的路线分为两种）

拉赛兹支配了修特多尼亚斯与兰格朗展开全面战争路线

为了修理伊斯迈尔而逃往修特多尼亚斯的裘迪与拉赛兹结成同盟，令丢拉库希尔再生。正树等人救回温迪，为了打败拉赛兹而侵入修特多尼亚斯国内。

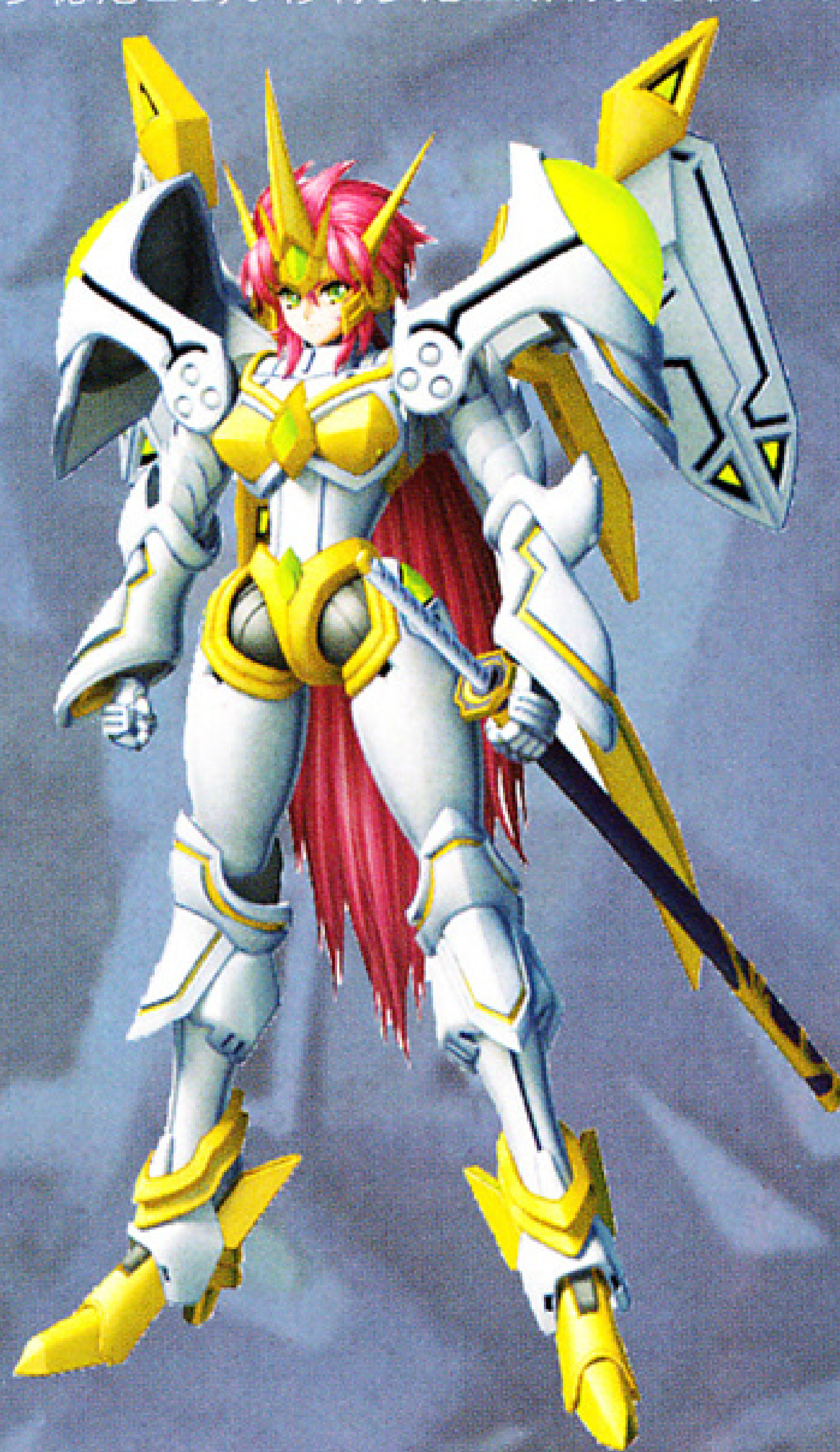
拉赛兹失去势力地位或被追放国外路线

裘迪将复原的丢拉库希尔交给逃往兰格朗国内的拉赛兹等人与魔装机神队开战。

两条路线最终都将面对最终决战阻止拉赛兹和裘迪的野心，然而最终Boss各不相同。

罗德尼·杰斯哈（ロドニー・ジェスハ）**和埃利斯·拉迪乌斯**（エリス・ラディウス）**靠自力逃亡路线（巴哥尼亚路线）**

从引发叛乱的拉赛兹手中逃脱的罗德尼回到了修特多尼亚斯再度夺权。而拉赛兹夺取温迪姐姐裘迪制造的第十七架魔装机伊斯迈尔妄图起死回生，遭到正树等人的阻止，在罗德尼的策略下失去势力地位。本路线裘迪由伊文之手与温迪完全隔绝，没有正式登场。

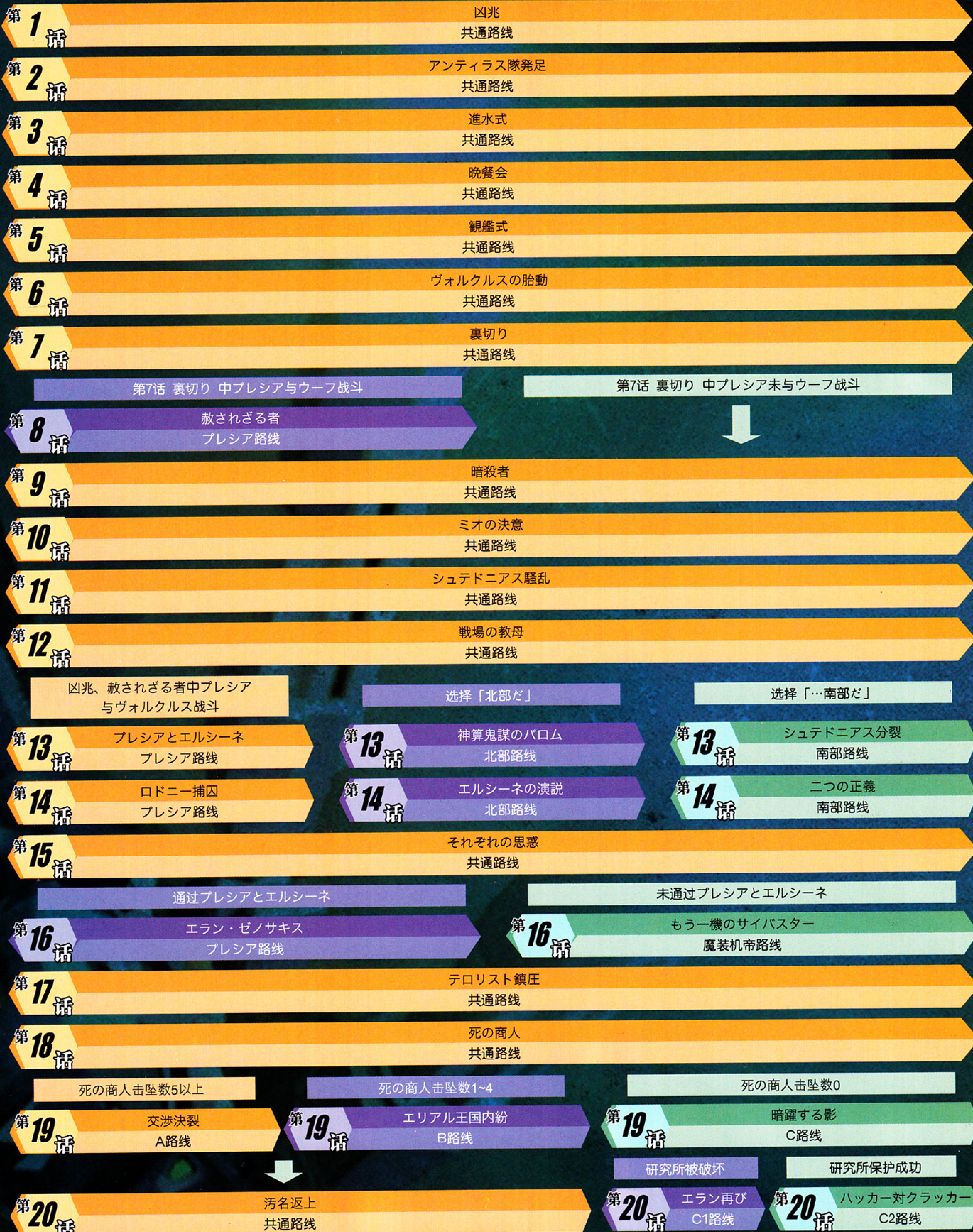


并且与巴哥尼亚驾驶由剑圣修梅尔大脑控制机体的泽次，阻止了他的疯狂野心。

看似恢复和平的众人在前往海水浴之际，面前出现了大量恶魔傀儡。同时出现的还有白河愁的身影，从白河愁口中得知鲁欧佐尔获得沃尔库鲁斯的力量而复活。为了阻止获得沃尔库鲁斯力量的鲁欧佐尔，宿敌的二人开始并肩作战，一同前往最后的战场。

另外的路线中，迪梅库萨成为同伴时也得知鲁欧佐尔同样复活，沃尔库鲁斯的分身阻挡在正树等人面前苦战之时，白河愁前往将鲁欧佐尔打败。

剧情路线分歧


第1话 凶兆 共通路线
第2话 アンティラス隊発足 共通路线
第3话 進水式 共通路线
第4话 晩餐会 共通路线
第5话 観艦式 共通路线
第6话 ヴォルクルスの胎動 共通路线
第7话 裏切り 共通路线
第7话 裏切り 中プレシア与ウーフ战斗
第7话 裏切り 中プレシア未与ウーフ战斗
第8话 赦されざる者 プレシア路线
第9话 暗殺者 共通路线
第10话 ミオの決意 共通路线
第11话 シュテドニアス騒乱 共通路线
第12话 戦場の教母 共通路线
凶兆、赦されざる者中プレシア与ヴォルクルス战斗
选择「北部だ」
选择「…南部だ」
第13话 プレシアとエルシーネ プレシア路线
第13话 神算鬼謀のパロム 北部路线
第13话 シュテドニアス分裂 南部路线
第14话 ロドニー捕囚 プレシア路线
第14话 エルシーネの演説 北部路线
第14话 二つの正義 南部路线
第15话 それぞれの思惑 共通路线
通过プレシアとエルシーネ
未通过プレシアとエルシーネ
第16话 エラン・ゼノサキス プレシア路线
第16话 もう一機のサイバスター 魔装机帝路线
第17话 テロリスト鎮圧 共通路线
第18话 死の商人 共通路线
死の商人击坠数5以上
死の商人击坠数1~4
死の商人击坠数0
第19话 交渉決裂 A路线
第19话 エリアル王国内紛 B路线
第19话 暗躍する影 C路线
研究所被破坏
研究所保护成功
第20话 汚名返上 共通路线
第20话 エラン再び C1路线
第20话 ハッカー対クラッカー C2路线

第21话 エランの目的
共同路线

第22话 往古来今、これを宙と謂う、四方上下これを宇と謂う
共通路线

未通过暗躍する影	通过暗躍する影
第23话 謎のオーガイン計画 谜之路线	第23话 オーガイン計画 暗影路线

第24话 回瀾を既倒に反す
共通路线

第25话 光強ければ、闇もまた深し
共通路线

女性平均等级>男性平均等级	男性平均等级>女性平均等级
第26话 男達の受難 女性路线	第26话 どきっ☆男だらけの戦闘シーン 男性路线

通过プレシアとエルシーネ 或 选择「北部だ」	选择「…南部だ」
第27话 仁徳の将、ダスドレーシュ 北部路线	第27话 要塞攻略 南部路线
第28话 シュウの魂胆 北部路线	第28话 偽りの和平 南部路线
第29话 閉ざされた和平への道 北部路线	第29话 ラムズフェア会戦 南部路线
第30话 調和神と破壊神 北部路线	第30话 陰夜の蠢動 南部路线
第31话 非道の作戦 北部路线	第31话 イクナル海峡海戦 南部路线
第32话 簒奪者オンガレッド 北部路线	第32话 ゲート防衛 南部路线

选择「北部だ」	通过プレシアとエルシーネ	选择「…南部だ」
第33话 ヤーマーナ会戦 北部路线	第33话 卑劣な同盟 プレシア路线	第33话 南部聯合の反撃 南部路线
第34话 地の底より目覚めしもの 北部路线	第34话 謎の病 プレシア路线	第34话 国境線の攻防 南部路线
第35话 悲しき姉妹 北部路线	第35话 エルシーネの疑惑 プレシア路线	第35话 北と南 南部路线
第36话 邪悪な恫喝 北部路线	第36话 操られたプレシア プレシア路线	第36话 エルシーネ 南部路线
第37话 忌むべき電離プラズマ砲 北部路线	第37话 南部との決戦 プレシア路线	第37话 死灰復燃 南部路线
第38话 さらわれたウェンディ 北部路线	第38话 受け継がれた呪い プレシア路线	第38话 縦横家オンガレッド 南部路线
第39话 エルシーネの真意 北部路线	第39话 ゼノサキスの血脈 プレシア路线	第39话 南部紊乱 南部路线
	第40话 封印の二重螺旋 プレシア路线	第40话 黄泉返る調和神 南部路线
		第41话 悪夢再び 南部路线
		第42话 終末の黙視 南部路线







追加武装一览

机体	武装名	入手章节	条件
サイバスター	プラーナディスチャージ	「回瀾を既倒に反す」	左侧章节内不被击坠
ヴァルシオーネ	メビウスジェイド	「ヤーマーナ会戦」	令琉妮出击，クロスマッシャー累计使用回数5回以上(使用次数多周目继承)
ガッデス	カタラクトスプラッシュ	「男達の受難」or「どきっ☆男だらけの戦闘シーン」	第20话「汚名返上」or「ハッカー対クラッカー」结束时击破数10以上
	ヴォルスパー	「国境線の攻防」	フェンリルクラッシュ累计使用回数5回以上(使用次数多周目继承)
グランヴェール	光焔万丈	「男達の受難」or「どきっ☆男だらけの戦闘シーン」	第20话「汚名返上」or「ハッカー対クラッカー」结束时击破数5以上
	宝具火風青雲剣	「南部紊乱」	无条件入手
ザムジード	ツインフラクチャー	「暗躍する影」	令ミオ出击，完成章节时ミオ击坠数10以上，并且成功守住研究所。前一话中ミオ与ゴシン交战。
	裏合気遠当て・木霊	「卑劣な同盟」	五郎入道正宗累计使用回数5回以上(使用次数多周目继承)
ディアブロ	春の祭典	「封印の二重螺旋」	无条件入手
ノルス・レイ	広域修理装置	「男達の受難」	エンジェルウィスパー累计使用回数5回以上(使用次数多周目继承)

合体攻击一览

机体	武装名	入手シナリオ	条件
サイバスター＆ヴァルシオーネ	十八番参会名護屋暫	「簒奪者オンガレッド」	「乱舞の太刀」&「円月殺法」累计使用回数5回以上(使用次数多周目继承)
ガッデス＆グランヴェール	太極陰陽破邪法	「調和神と破壊神」	二者同时出击
ザムジード＆ディアブロ	大地の桎梏	「ラムズフェア会戦」	二者同时出击，「超振動拳」&「緑の墓標」累计使用回数5回以上(使用次数多周目继承)

追加技能一览

习得者	技能	习得章节	条件
プレシア	堅忍不抜	「赦されざる者」	无条件入手
ツレイン	猪突猛進	「暗躍する影」	令ツレイン出击，完成章节时ツレイン击坠数10以上，并且成功防守研究所
メフィル	弾薬装填	「それぞれの思惑」	完成章节时メフィル击坠数5以上
ガエン	亡魔征伐	「エランの目的」	完成章节时ガエン击坠数15以上
ギド	隠密行動	「どきっ☆男だらけの戦闘シーン」	完成章节时ギド 击坠数5以上

人物技能一览

格斗

名前	SLOT	效果
切り返し	1	一定几率发动，敌人格斗武器攻击无效化。
背水の陣	2	一定几率发动，格斗武器对敌伤害120%，反击时的防御力为80%。
底力	3	HP下降至自身最大HP的1/4以下时，所有攻击变成会心一击。
豪腕	3	格斗武器攻击的会心率上升5%
獅子奮迅	3	受到格斗武器攻击时气力+1

射击

名前	SLOT	效果
幻影	1	一定几率发动，敌人射击武器攻击无效化。
百発百中	2	一定几率发动，射击武器必定命中，对敌伤害值降为80%。
射撃延長	3	射击武器的射程＋1
名手	3	射击武器攻击的会心率上升5%
意気揚々	3	受到射击武器攻击时气力+1

支援

名前	SLOT	效果
気配察知	1	一定几率发动，对于敌人来自侧面和背面的攻击转向正面接招。
一攫千金	2	战斗获得资金增加10%
武運長久	2	战斗获得经验值增加10%
援護防御	3	援护防御1场战斗可用1次
援護攻撃	3	援护攻击1场战斗可用1次
PN回復	3	回合开始时PN回复量为2倍

属性

名前	SLOT	效果
正確無比	2	命中率上升5%
電光石火	2	回避率上升5%
縦横無尽	2	全地形移动消费变为1
移動拡大	3	移动力+1
闘争本能	3	出击时气力+3

复合

名前	SLOT	效果
精確俊敏		正确无比和电光石火同时Lv4发动 命中率和回避率上升5%
一挙両得	3	一获千金和武运长久同时Lv3发动 战斗获得资金和经验值增加10%
士気高揚	4	狮子奋迅和意气洋洋同时习得发动 受到攻击气力＋1
達人		豪腕和名手同时Lv3发动 攻击会心率上升5%
援護無欠		援护攻击和援护防御同时Lv3发动 援护攻击和援护防御1场战斗各可用1次





PS VITA PSV	本刊译名：圣洁传说R			2012年1月26日
	角色扮演	NBGI	5980日元	日版
	卡带	1人	1057MB	12岁以上

GRADE商店列表

Tales of Innocence R

本作与传说系列相同可以用战斗中获得的GRADE点数在GRADE商店购入包括通关继承要素等各种特典。

使用过的GRADE可在本周目通关时回归。

全部GRADE特典购入需要13120点GRADE点数。

所持GRADE最大值为9999.99因此全购入理论上是不可能的。



项目	GRADE	说明
アイテム引き継ぎ	120	除去部分之外，继承所持道具。
ガルド引き継ぎ	100	继承所持**ガルド**。
GRADE引き継ぎ	10	继承所持GRADE。
パラメータ引き継ぎ	200	继承等级、属性值、战斗类型、术技、料理LV。
称号引き継ぎ	100	继承称号。
絆值引き継ぎ	10	继承绊值。
レイヴ引き継ぎ	50	继承所持**レイヴ**技能和**レイヴ**等级。
作戦引き継ぎ	10	继承所持的作战。
レシピ引き継ぎ	100	继承所持的菜单。
キャラ使用回数引き継ぎ	10	继承战斗中角色的使用回数。
アイテム所持数30個	50	道具所持数最大变为30。
アイテム所持数60個	200	道具所持数最大变为60。
アイテム所持数99個	500	道具所持数最大变为99。
獲得経験値0.5倍	10	获得经验值变为0.5倍。
獲得経験値2倍	700	获得经验值变为2倍。
獲得経験値5倍	2000	获得经验值变为5倍。
獲得ガルド2倍	800	获得**ガルド**变为2倍。
獲得GRADE2倍	500	获得GRADE变为2倍。
獲得AP2倍	1000	获得AP变为2倍。
OVL上昇アップ	1500	OVL槽上升率提升。
レイヴ値上昇アップ	1000	**レイヴ**槽上升率提升。
キャパシティ2倍	1500	**キャパシティ**2倍，技能装备数增加。
アイテムドロップ率アップ	600	增加道具掉落率。
レアアイテムドロップ率アップ	1000	增加稀有道具掉落率。
モンスター図鑑引き継ぎ	10	继承怪物图鉴。
モンスター図鑑全解放	1000	怪物图鉴全解放。
スキットプレイヤー全解放	1000	ミューズ族の里中阅览可能的对话角色全解放。

奖杯列表

Tales of Innocence R

奖杯	名称	内容
白金	テイルズ オブ イノセンス R マスター	获得全部奖杯。
铜	初めてのガードカウンター	第一次进行防御反击。
铜	初めてのミッション	第一次完成任务。
铜	200コンボ達成	达成200连击。
铜	天術マスター	**コンウェイ**从敌人处习得全部天术。
铜	秘奥義制覇	见过全部角色的秘奥义。
银	レイヴLV4最大時間	战斗中**レイヴ**LV4最大持续时间超过60秒。
银	レイヴLV4総時間	**レイヴ**LV4总时间超过10分钟。
铜	スピードゲーマー	15小时以内达成结局。
铜	プレイ時間が100時間を越えた	游戏时间超过100小时。
铜	100万ガルド貯めた	积攒100万**ガルド**。
铜	1000万ガルド使った	消费1000万**ガルド**。
铜	敵を2000体撃破	击破2000体敌人。
铜	戦闘回数が1000回以上	战斗回数超过1000回。
铜	サーチガルドマスター	使用サーチガルド次数超过250回。
铜	ローバーアイテムマスター	使用ローバーアイテム次数超过500回。
铜	スタイルマスター	习得全角色的个人能力。
银	全キャラレベルMAX達成	全角色等级达到最大。
银	モンスター図鑑コレクター	完成怪物图鉴。
铜	スキットコレクター	完成对话图鉴。
铜	称号を10個獲得	全角色分别获得10个称号。
铜	称号を20個獲得	全角色分别获得20个称号。
银	称号制覇	全角色获得全部称号。
银	宝箱コレクター	打开全部宝箱。
铜	世界踏破	地图踏破率达到一定程度。
铜	料理マスター	全角色料理等级达到MAX。
铜	低レベルクリア	等级30以下完成游戏。
铜	五色の英雄	二周目完成支线任务シンジャーファイブ。
铜	初めての温泉	完成温泉任务。
铜	狙撃手撃破	击破狙击手。
铜	異界の魔物を撃破	击破ネガスィオンデローズ。
铜	ギガンテス撃破	击破**ギガンテス**。
铜	用心棒撃破	击破用心棒。
铜	闇の住人を撃破	击破マッキア・グラーヴェ。
铜	チトセ撃破	击破**チトセ**。
铜	シアン撃破	击破**シアン**。
铜	ガードル撃破	击破ガードル。
铜	アルベール撃破	击破アルベール。
铜	ハスタ撃破	击破**ハスタ**。
金	マティウス撃破	击破**マティウス**。
金	異界の守護者を撃破	击破ロテュスデリュイーヌ。
铜	闘技場初級クリア	通过斗技场单人、组队初级。
铜	闘技場中級クリア	通过斗技场单人、组队中级。
铜	闘技場上級クリア	通过斗技场单人、组队上级。
银	ハーツ兄妹撃破	击破**コハク**、**ヒスイ**。
银	ミラ撃破	击破**ミラ**。
铜	イリアとの絆	**ルカ**和**イリア**好感度达到最高。
铜	スパーダとの絆	**ルカ**和スパーダ好感度达到最高。
铜	アンジュとの絆	**ルカ**和アンジュ好感度达到最高。
铜	リカルドとの絆	**ルカ**和リカルド好感度达到最高。
铜	エルマーナとの絆	**ルカ**和エルマーナ好感度达到最高。
铜	コンウェイとの絆	**ルカ**和コンウェイ好感度达到最高。
铜	キュキュとの絆	**ルカ**和キュキュ好感度达到最高。





非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期 1.21-2.9

主任 宇多田



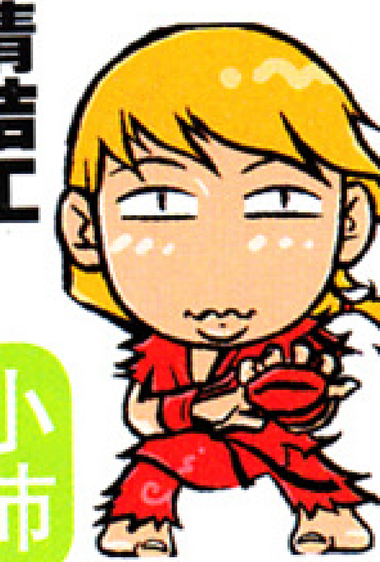
春节假期小熊不小心把脚趾伤了，指甲被整个拔掉，行动不便的我只能和小沛请了一周病假，而在家养病期间根本没时间玩游戏，因为虽是请假但工作还得做，所以敬业的小熊（被一拳击飞）在床上工作了一周，把除了《生化危机 启示录》攻略之外的工作全部搞定了。因为我买的《生化危机 启示录》寄到了编辑部，所以咱只能回编辑部再完成这部分的工作如果不是这个攻略的话我应该还得在家继续养上一周，如此敬业的好同志在现如今这社会里实在是太少了！（继续被揍飞）

科员 蔬菜汁



时间过得真快，以前，每次评分的时间都是转眼即到，现在，眼睛还没来得及眨，就又到了评分的时间了。这次的游戏主打恐怖惊悚，《生化危机 启示录》光是听名字就够了，好恐怖啊有木有！不过其他游戏也非常期待，比如《装甲核心》、《幻想水浒传》，光是看名字的话，除了生化危机之外，这个《幻水》的交织百年之时让人浮想联翩啊，百年之约什么的，话说，在某些脑子里有那种邪恶想法的读者影响下，看到幻想水浒传里的美型男，忽然产生了某种冲动，平常心平常心。

清洁工 小沛



春节期间基本是《大蛇无双2》陪我度过的，不过玩的时间并不长，奖杯才拿了64%。节后简直就是新作大轰炸，什么《生化危机启示录》、《最终幻想13-2中文版》、《灵魂能力5》、《铁拳3D》等等，都是我非常喜欢的游戏。不过经过几番思想斗争，我还是决定先把《大蛇无双2》白金之后再开始以上这些游戏的攻关计划。不过估计到时候《街霸X铁拳》又该发售了，这可是我首发必入的大作！其余一切都得让路！难道我可以借此机会稍微省点儿钱？但愿如此。

被研究 赤银



最近玩得最多的依然是猎人3G。为了刷飞龙刀【八重樱】的第二枚火龙天鳞用了半个来月时间和苍红雄火死磕，终于在前几日完成了火龙马拉松。之后凭着此逆天武器一鼓作气完成G2剩余关键任务过了炼黑龙之后发现我一下子升到HR34了。我上下位真的没有刷过全任务，一路关键任务上来装备都没怎么造，结果几只火龙（好吧是几十只）就16万集会点数了。接下来，开始清理上下位任务的同时等HR40出现的月迅龙好了。另外，G级装备收集之旅也可以开始了。情人节的NLP犹豫是否预定中。

33分 圣洁传说R





PSV

NBGI　1人
2012年1月26日　全年龄
角色扮演

本作是以07年推出的NDS游戏《圣洁传说》为基础重新制作，配合PSV机能提升游戏画面的表现力，还调整了角色的头身比例，再加上战斗系统更加合理化已经故事的补充，全面的提升游戏内容和份量。

推荐人群
- 传说系列FANS；
- 角色扮演类游戏爱好者；
- 不介意复刻的玩家；
- 想在PSV上玩RPG的人

复刻作品在如今早已见怪不怪，尤其是在新主机刚发售的时候，用复刻游戏试水要比全新制作一个游戏方便的多，而本作就是这样诞生的……好吧，虽说是复刻但是也得分为有良心的和没良心的，还好这次的传说复刻属于前者，还算是对得起玩家，毕竟游戏重制了很多，包括人物的建模以及场景等等，虽然是老游戏，但是也可以让玩家感受到新的乐趣。

传说系列就像开封菜，是个金字招牌，所以没等开机试玩我心中就已经在开始歪歪了。一说到《圣洁传说》我就有很多话想说，因为和《幻想水浒传》一样，都是小编比较钟爱的类型。庞大柔美的故事主线，好看到爆的片头动画，精彩的CV配音，这期的试玩游戏真的很过瘾，虽然空想的剧情很浪漫又空洞，但是怀旧一点的家伙们还是对传说没有免疫力的说。

虽然是复刻但复刻得较有诚意，是真正的重新制作，包括画面、语音等方面都有很大的提升。至于新要素就是战意系统，也就是在战斗中连续攻击敌人可以累积战意量表，量表累积到一定程度之后，装备中的战意能力效果就会发动，战意能力也有等级。另外本作还新增不少新迷宫和有趣且实用的料理系统等等，即便是玩过原作的玩家也能从中找到不少新的乐趣。

话说这款游戏不应该叫"重生传说"么？大学时玩过之前的DS版，这次PSV重制真的可以算是"重生"了。屏幕变大之后的感觉真心不一样，除去画面之外系统面也有不小的改进，为PSV量身定做的触屏发动术技非常有感觉。前世高帅富，今世变屌丝的少年成长立志剧情更令人百看不厌。歌姬KOKIA的新旧OPED三首歌都很耐听，过场动画语音啥的也很满足。

34分 生化危机 启示录





3DS

CAPCOM　1~2人
2012年1月26日　17岁以上
动作冒险

游戏故事讲述了2003年安布雷拉消失之后，继续投身对抗全球生化恐怖行动的BSAA探员吉尔由于得知克里斯失踪的消息，而与伙伴派帕克前往地中海某处搁浅的游轮进行调查，揭发出隐藏在背后的秘密。

推荐人群
- BIO系列忠实玩家；
- 恐怖冒险类游戏爱好者；
- 喜欢丧尸的人；
- 所有拥有3DS的玩家

3DS发售至今最让我感动的一款游戏，游戏画面可以说是现如今这个平台上最好的了，游戏的剧情也是扣人心弦。虽然Jill姐姐在海报上毁容严重，但是游戏中还好只是轻微毁容。作为3DS上最近难得的大作，启示录没有让我们这些翘首期盼的玩家失望，游戏整体的恐怖感有很大提升，而且本作支持右摇杆外设，只不过我觉得裸机自身操作更加方便。

视角很自由，随着视角的不停转动，让人觉得虽然有点头晕目眩，但是真的感觉到了自由自在的内种自由度。血尸们的血条都很明显，打枪时可以参照对方的血量，做到远近从容、行走自如、荣辱不惊。触摸屏上会显示地图和武器，切换以及观看自己的位置都很方便，很贴心。本作的声音效果很有意境，衬托着一股子可怕，直冲脑门儿~让胳肢窝直往下躺汗~

虽然每每抱怨任天堂老拿落后的技术糊弄人，但这次的3DS版的启示录还真做得有模有样。首先是恐怖气氛感做到了，敌人的出现往往先有阴郁的气氛做铺垫，让你在承受心理恐怖到一定时候，它们才会突然出现，让恐怖气氛陡增。操作方式略微改变，但还能接受，我个人是坚持不用扩充摇杆的，觉得破坏便携性。配乐中规中矩，语音方面基本无视日语发音。

虽说我对卡社的游戏一向都比较有好感，不过不知为何生化系列我就不是那么感冒，虽然CG电影我也看得很起劲，剧情什么丧尸也很是吸引我。可一放到游戏上不禁就缩了，或许还是射击类游戏不适合我吧。再有一点或许就是自我惊吓的性能缺失了吧，哪怕光影音乐烘托渲染出再恐怖的气氛，看到敌人还是会笑出来。话说本作敌人越发接近异形而不是丧尸了？

30分

装甲核心5



PS3 X360

From Software
2012年1月26日 多人
动作 12岁以上

本作是1997年问世的老牌机器人动作游戏《装甲核心》系列最新作，游戏第一次采用多人连线对战为主体。游戏中玩家将驾驶装甲机器人寻找伙伴组队，在继承系列作世界观的近未来世界中展开激烈战斗。

推荐人群
AC系列玩家；
拥有钢铁之魂的男人；
网战爱好者；
喜欢自定义装甲的人群

本次的AC5彻底变成了一款联网搞基的游戏了，本作的单机部分完全可以忽略掉，毕竟现如今单机游戏网络化是必然的趋势，约上三五个好友上线对战一番可以得到远大于单人游戏的快乐，而本作正是抓住了玩家的这点心理。游戏中超多配件可让玩家随意组装出专属自己的机体，驾驶它驰骋于战场所向披靡必将是每个喜欢本作的游戏玩家的终极目标。

可以更换、加强零件，根据自己的喜好进行随意配置，不只是性能，外观上也让人有了更多的选择，对喜欢组合搭配的玩家来说，这就是装甲核心的真谛吧，因为有这么一句话，每个看起来很爷们儿的男人心里，都蹲着一个纯洁的少女，给自己喜欢的机体进行搭配、穿戴，不知为什么总是让人联想到小时候玩的家家酒（过家家），只是娃娃变成了现在的AC。

说实话本系列属于偏小众的作品，我个人对这系列不是很感兴趣，但《装甲核心5》的确是个不错的游戏，前提是你能够适应复杂的操作和设定。本作的画面、音效这些表面文章都比较一般，最要命的就是复杂，操作必须认真学半天，购买零件和过关后获得的道具也让人头大，就说是为了仿真，但也别复杂到让刚接触的玩家头痛啊，或许只有fans会拍手称快吧。

这系列游戏的CG真心赞。写实与科幻浑然一体的OP动画，仿佛未来战争真的发生一般的真实感，不得不说是历代经典的传统。游戏内容方面，确实自定义太过自由容易令人迷茫，操作比较繁琐需要一定时间来习惯。虽然多人游戏内容比较重点，但单机部分也还算丰富。历代厚重的世界观故事等这代又有大幅改动，虽然充满创新但ACfA的经典估计难以超越。

31分

灵魂能力5



PS3 X360

NBGI
2012年2月2日 1~2人
格斗对战 12岁以上

本作是累计销售1000万套的《灵魂能力》系列最新作，以《灵魂能力4》17年后的时空为背景，新旧角色齐聚一堂，再度展开灵剑与邪剑之间永恒对抗的战斗，前作中大受好评的原创角色部分也会更加丰富。

推荐人群
SC系列玩家；
刀剑对战类游戏爱好者；
格斗控；
喜欢恶搞自创角色的人

3D格斗游戏我不太擅长，关于游戏手感以及平衡方面我没啥发言权，但是虐虐低难度的CPU还是可以的，本作虽说是17年后发生的故事，但是美女阵营根本看不出年龄的变化，另外最最重要的原创角色系统变得更加丰富，前作当初就引发了玩家各种恶搞原创角色，这次更是不例外，充分发挥你的想象力，在这游戏中你可以创造出任何你想要创作出的形象。

当看这游戏的时候，心中砰然一动，尽力掩饰着心中的兴奋，看到游戏画面时，却在脸上表现出了无尽的失望——根本没有什么让人流口水的画面啊啊啊啊。蜥蜴、海贼和骷髅头这三个家伙真的很大众脸啊，不知为什么，虽然特征很明显，明明是很容易让人记住的角色，但是却感觉在刷存在感一样，深怕别人会转身就忘掉。造型很萌，但这不应该是全部。

本世代平台上的第二款作品果然有了巨大进步，光是画面就已经吃透了主机机能，比4代强了不少。不过游戏设定的时间太晚，很多老角色都不见了，取而代之的是一些招数差不多的新面孔，这种“伪新人”的设定感觉没什么必要。平衡性方面在众多格斗游戏中算是比较刺激的，一套连招打大半的血很正常，攻防策略非常重要，刀剑格斗的魅力得到完美体现。

让我评价格斗游戏就像把琴给牛让它弹，还不如对牛弹琴能有个调调了。好吧，女性角色还算美型，不过仅限设定图上，3D化之后总觉得有些那啥了。系统什么的其实我分不清它和铁拳DOA有啥区别，当然或许应该是大大不一样的吧。自定义角色貌似很赞，可以用来COSPLAY各种动漫角色，不过我自身貌似没那么闲情逸致研究。喜欢格斗的莫喷我错了行不?

30分

幻想水浒传 交织百年之时



PSP

KONAMI
2012年2月9日 1人
角色扮演 12岁以上

本作是以我国四大名著之一的《水浒传》为概念制作的游戏，游戏讲述每百年必定出现一次并将一切吞噬殆尽的“第一百年的怪物”降临的世界中，少年们跨越了时代的考验，为了拯救世界而战斗的故事。

推荐人群
幻水系列玩家；
角色扮演类游戏爱好者；
喜欢众多美男子的女性玩家；
收集强迫症患者

本以为在PSP末期，这平台上只会发售一些文字类游戏，没想到还能玩到幻水的新作，不过这早已是一款逐渐陨落的游戏系列，本作更是让我肯定了这一点。虽说超多的同伴收集依旧比较丰富，但是从故事到模式，游戏始终给人一种老套的感觉，没有进步就是退步这绝对是一条真理，KONAMI手里好游戏很多，但现在又有几个保持着之前的超高人气呢?

本次评分中我最喜欢的一款游戏，勇者的故事、穿越时空的世界树、万年不变的战斗系统，虽然乍看起来千篇一律，但是就是让包括小编在内的很多人一下子没有了免疫力，心中回荡着一股暖暖的感觉。小西克幸、福山润、神谷浩史，CV们的努力让游戏更有带感，完全被带入了故事中，这才是日式游戏应该有的节奏感，音乐和片头动画什么的，碉堡了!

幻水也算个经典系列，数量众多的角色是最大的卖点，本作继承了这点，同时也有一定程度的创新。6人组队战保持了战术的多样性和能力的均衡性，师承关系的设定可以习得前辈有用的技能，还有类似据点式的设定也大大方便了队伍的状态调整。不过大概是审美疲劳的缘故，此类游戏在我心中实在算不上一线大作，系列的光环已经不能为其延续生命力了。

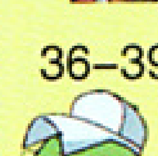
不知为什么这系列游戏总给我一种和《口袋妖怪》异曲同工的微妙感觉。108宿星除去部分龙套也算有着N多一线二线名声优加盟的豪华阵容了，人设部分东方风和西欧风格的混搭给人种新奇的感觉，清新地比较治愈。游戏内容方面只能说是不过不失，延续系列的传统，并没有太多眼前一亮的东西。面对老玩家已退出历史舞台的现状，缺乏吸引新玩家的要素。

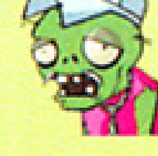
研究中心公告

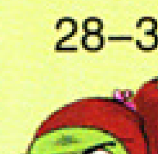
最近没有什么可以探讨的话题，这部分究竟要说些什么比较让我头痛。话说小熊我终于开始打算把《征服》这坑填上了，游戏买来一年多都没玩，三上真司先生我还真是对不起您呢……另外同样尴尬的还有《恶魔城 暗影主宰》，这货我为了MGS的声优买了日版，关于我当初花了600大洋入手到现在游戏值崩成白菜价的话题我就不多说了，但是为什么日版的连个DLC都没有！之前我一直在研究从日服下载的DLC能否在港服账号使用，这下不用担心了，因为这游戏的DLC根本就没有出日版的！现在连一些官方中文版的游戏都会推出对应的DLC，更有像UC3这样会和其他版本游戏同步推出DLC的，我实在是想不明白KONAMI的工作人员在想什么，既然美版出了为什么日版会没有呢？还好这游戏被我丢在一边一年多没碰，现在得知这个情况更是要永远封印这日版坑爹的玩意儿，转天我心情好了想继续填这坑的时候，咱可以和小沛把他那美版的借过来耍耍，顺便买下美版的DLC达成咱100%的夙愿，话说前阵子填UC2那DLC大坑的时候就是和小沛借的游戏，这话题被我扯的越来越远了啊……

评分细则：

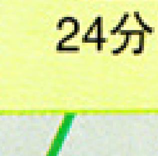

40满分——能研究我们的患者


36-39分——完全康复的患者


32-35分——轻度康复中患者


28-31分——轻度抑郁型患者


24-27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

くまの部屋



小熊专栏第二十九期！自从进入2012年，小熊就开始各种倒霉，算一下虽然我是属兔的，但是出生在88年1月，所以按照这样来看今年才是我真的本命年，人家说本命年诸事不顺是犯太岁的原因，小熊一直不怎么相信这些封建迷信的东西，但是这一个半月以来发生的事情实在让咱想不信都不行，不过人们也常说这种东西就是信则有不信则无的东西，我打算观察一下之后再做决定，如果真的还是这么倒霉的话，那我真的得去寺庙里拜拜佛转转运了……话说咱平时也属于做好事不留名的人啊，怎么人品就这么差呢？

上面说到倒霉，细数显示新年第一天因为一个碰瓷儿的进了一次局子，之后是笔记本硬盘莫名其妙的报废使得我两年多心血全部付之一炬，再之后是左脚受伤被拔掉一个指甲，这不又把左手砸伤了两个手指，里面内出血严重，看着指头黑的和葡萄一样，我真的有些无语了……关键是脚上了行动力为零，什么事情都要别人帮忙，不过好歹也就是这么点问题；可这手伤了之后游戏根本玩不了，打字也不利索，这直接影响到了我的工作，忍着这十指连心的疼痛在这里码字排版真的是一肚子的郁闷，有好几次我都想把活一甩好好养几天，什么都不考虑，可是几秒中之后我会发现自己根本做不到这些。还好这期潘叔又有新文字送来，很有趣的一段YY作品，让人们在读过笑过之后，重新回忆起那曾经游戏业界的一幕幕经典，传奇……这期「くまの部屋」的内容依旧杂七杂八一大堆，主题就不特定什么了，大家看好玩好，我真的得去好好养养伤了，咱们下期再见……

电玩微小说——史克威尔的忧伤

抬头看看又到了下班时间，坂口博信拿起电话，给索尼打了过去：咋样，没事下班喝点呗……

索尼其实也在等这个电话，而且似乎是等了好长时间，于是媾合之人不问出处，定好了位置，便各自欣然前往。

《最终幻想8》的成功，加上《最终幻想9》的开发接近尾声，这让坂口博信最近有点膨胀，眼看着钞票的入账速度是以筐作为标准衡量的，而且自己也被冠以艺术家的头衔，这样名利双收的好事，在游戏界，确实是不多见的。

在车上，坂口博信就迫不及待的开了一瓶拉菲，一手端着酒杯，一手看着一份企划案，这份企划案就是今天坂口博信想在酒桌上和索尼要谈的主要内容，坂口博信把酒杯拿在手中摇了变天，看见红晕的酒色缠绵的挂在杯子的内壁上，心情愉悦，外面的夜色，迷离的可以。

和索尼喝酒不是第一次了，早在96年《最终幻想7》和PS初吻的时候，两个家长就已经坐在一起喝过几次了，但这次意义不同，坂口博信是带着任务来的，于是几杯酒下肚之后，微醺的坂口就开始谈酒桌上的实质性问题了，这个留着两撇小胡子的日本男人，总是习惯先把事办了，再把酒喝醉。

索尼看着纸上写的几个大字：最终幻想电影版，嘴角向上一扬，但是很快又恢复原状，那一丝神情，快的没人能捕捉得到。

索尼说，这事行啊，你看啊，《最终幻想》现在正是如日中天，是时候做一个电影了，而且以坂口君的艺术修为，肯定能拍出一部上佳的作品，我相信，这部作品定能留名史册，坂口想听的话，索尼基本全都说了，但是显然坂口还是有顾虑的，接着说，拍电影可不是做游戏啊，弄不好，可是会赔钱的，索尼说：这你怕啥啊，拍电影，咱们是行家啊，咱自己家有哥伦比亚啊，那可是咱索尼旗下的影业公司，没事，你弄吧，我全力支持你……

坂口没想到索尼把自己想听的都说出来了，自然也就没有了顾虑，于是端起酒杯：来吧，整一口，我干了，你随意……

2001年7月，承载着史克威尔希望的最终幻想电影版《灵魂深处》就要公映了，公映前一天史克威尔给索尼打电话：来看看首映礼，这可是划时代的巨作，你看看女主角的头发，一根一根，分毫毕现……

索尼那边似乎很吵的样子：不了，我在陪儿子看《怪物史莱克3》，首映礼我就不去了，祝影片票房大获成功！

一周之后，索尼正在自己家的后花园种萝卜，坂口的电话就打过来了，索尼看看号码，没接，过了一会，又打过来了，索尼还是没接。

坂口拿着票房详单，另一只手不停的给索尼打电话，无奈，就是没人接，这可把坂口急的满头大汗。仅仅几天时间，票房冷清的现实就摆在了史克威尔的面前，投资1.37亿的动画电影，目前只收回2000多万美金，这不扯淡嘛，而且同一时期的《怪物史莱克》早已票房过亿，这种强烈的反差让坂口着实恼火，最可气的是，索尼，偏偏在这个时候，电话没人接……

坂口的心中，忽然闪过一丝不祥的预感。

在一旁陪着索尼栽萝卜的南梦宫有点不理解，但是却又不好意思开口问，南梦宫觉得，问的话，就显得自己智商有点低，会让索尼瞧不起，索尼看看南梦宫，忽然笑着说：你看看啊，我花园里面这么多花，但是我为啥要在这栽几棵萝卜呢？萝卜，在别人手里就是萝卜，但是，在我索尼的花园里，我能让他变成一颗伪人参，我这么说，你明白吗？

南梦宫显然不明白，索尼倒也懒得多做解释，反正南梦宫最好是别开口，因为只要他开口了，索尼在智商上面的优越感就会马上油然而生。

过了几天，索尼把电话主动给坂口打了过去，电话那一边，坂口似乎一夜间老了许多，说话都略带沧桑感了，索尼知道，这哪里是什么狗屁沧桑感，这分明就是上火把嗓子烧哑了，但是却还是装作一副关心的样子：咋整的，你让人家给煮了啊？坂口哪里还有心情开玩笑，3000万的最终票房，连宣传费都没赚回来，这让史克威尔的财政状况马上出现危机，此时的坂口，恨不得掐死自己方能解恨。

寒暄过后，索尼忽然就开始转移话题：我说坂口君啊，你看看咱俩是不是应该把帐算算了啊……

坂口说：啥帐？

索尼说：你看啊，电影是我们两家合伙做的对吧，你主要做电影的拍摄工作，但是我哥伦比亚影业也没闲着不是，后期宣传我们可是投了不少钱，尽管票房不咋样，但是按照协议，电影的票房收益，是不是咱俩得分分啊……

坂口说：你说啥？这钱你还和我开口要？当初要不是怂恿我，我也不会去拍电影啊！

索尼：这就是你的不对了，当初可是你拿着电影剧本找的我啊，还有，电影这东西，有赚也有赔，哪有稳赚不赔的对吧……

坂口：…………（内心独白：我X你大爷）

索尼又把话题一转：再说一个电影，赔就赔了，大不了咱们还回去老老实实做游戏呗。

坂口：你说的容易，我把钱全都投到电影里面了，那还来的钱做游戏啊！

索尼：我靠，你这人怎么不长脑袋啊，就不会留点过河钱啊？

坂口：事到如今，你说我咋办？

索尼：这样吧，我手里还有点钱，我可以帮帮你，但是有一个条件，你看看你考虑一下，行的话，钱，不是问题……

坂口：什么条件？

索尼：……你做我的第二方吧，以后只给我PS系主机做游戏，你看看咋样？

坂口：奶奶的，你终于说实话了！

索尼：……

坂口拿着半瓶酒，一个人走在昏暗的路灯下，前途，在他看来，和路灯下的景色没什么分别，渺茫而且充满着不确定。

这时候，坂口就忽然想到了一个名字——任天堂！不错，那是他曾经的原配……

以上文字出自潘多拉之手，他最后还让我加上一句“本文纯属个人原创，与电软立场无关”的文字，话说你这神幻想也太腹黑了吧……

电软读者杰城14桂——2.14爱情宣言

2011年我经历了很多事，特别是感情方面。在这情人节将至的当口想写点东西给自己和我爱的人，还有各位正在看着杂志的朋友们。

我依然记得我和她的命运线彼此相交的那一刻：那时我们同在一家餐厅打工，那天我拿着托盘从她身后经过，鬼使神差地我手一滑托盘掉了一地。

“嘿，你吓到我了。”

“啊。对不起。”

“说‘对不起’哪行。我被你吓得不轻，你要补偿我。请我吃饭好了。”

“嗯……好吧。”

当时的我还没走出之前追女孩被拒绝的阴影，心想被她敲一顿饭不算什么坏事，或许……是个不错的开始。之后她见我总用“请吃饭”打招呼，我回：是是，挑日子呢。在赴约之前的日子我们交换了手机号、QQ号，我也有意跟她相熟的人打探她的细节。那些天被她男孩外表下不经意流露出的小女生一面萌杀，被她在跳舞机上帅气的样子打动。所以当她问我：“为什么对我这么好呢？”我不假思索说了那4个字：

我喜欢你！

就这样我的初恋开始了！

我记得第一次出去玩是打球、记得在飞轮海的签售人群中她牵了我的手紧紧地握着、记得第一次陪她过生日我迟到了两小时她都没怪我、记得彼此过的第一个情人节，她回家晚了被老爸骂了一顿、记得我和她为了不同的未来价值观冷战后她主动找我、记得在她爸爸妈妈不在的情况下，我在她家里吃到她做的饭、记得她被偷了钱包后我的挺身而出。

太多太多的曾经汇成彼此的感情，日累月积，在2011年12月到达临界点。

去年的12月可以说过的太刺激。那个月我对她穷追不舍，却把自己弄的狼狈不堪、伤痕累累。本应该是美好的一个月被我搞砸。收获也不是没有，带着她见爸爸妈妈的窃喜、还有在和她闹翻时双方的坦诚，翻脸后的悔与恨历历在目，我提出分手想要决定忘记她但是做不到，我发现关心她已经成了本能，无法割舍。

在那糟糕的平安夜16天后，我借着酒劲给她发了短信，也没有指望她会回，可她还是回了。我感谢上帝对我的眷顾将压抑的半个月的想法告诉她……

她反问我：“说分手的是你，现在要和好的还是你，你有想过我吗？你想让我怎样！”

“我有想过，我现在才懂得什么重要什么不重要，两个人在一起两情相悦最重要，我会尊重你的想法，我想让你知道你对我很重要!”

在我的努力下我们和好了，虽然不想以前那么甜蜜，但我知足，总还是一个happy ending。

最后写点我想对她说的话吧：

第一，我以后约会再也不迟到了，保证！

第二，今年就给个机会让我看你的演出，好吗？帅气的吉他手！

第三，也是最重要的，在这里阿杰要对艳说：我爱你。

最后的最后是要感谢小熊、驯鹿、猴子、潘叔、闺蜜小腐、啊喂、吧主鬼叔、夕夏、3红、柚子、刚弹、鬼姐、路飞以及给我祝福和安慰的朋友们，谢谢。

14和小宝的故事还在继续……



←限定版主机内附带的游戏，封面与普版不同，这和日版限定一样。


←游戏，CD，明信片的组合，下面还有电软一本，小缘乖~


←港版中文限定版游戏的背面，雷霆姐位置十分抢眼。



←这次限定版的主机采用了黑色主色调，机身上泛着亮晶晶的光彩。



←限定版主机的外包装，320G硬盘也是现在原版PS3最强配置。


←这就是本次自曝主机的嘉宾，大家可以叫他小缘，是个小正太喔~

本人是东莞实验中学的高三党，非常非常高兴能在本人最喜欢的杂志里登场。首先我要感谢我爸我妈我姐一直以来的照顾，感谢在场的各位观众的支持，还有很感谢小熊给了我这个机会，在以后的日子里我会继续努力，谢谢大家！我接触电软时间不长，也就一年多，在一个室友的引诱下，从高二才开始我的非PC游戏生涯，正是那个损友用DJmax引诱我，搞的我无心向学最终叫姐姐买了台PSP给我。喂！你那什么眼神啊，我是有付钱的，不过只付了50%而已。OK，我知道我不应该说得这么理直气壮的。然而在我的小P快满1周岁的时候，在去年国庆的广州漫展里离开了我，还记得在漫展里和同桌走累了坐在楼梯里玩猎人P3。在狩猎崩龙的时候，牧野由依来了，我就直接把小P放在裤子的口袋里，挤进了人群……在坐地铁回家的时候，我望着离我远去的广州，默默地和我的小P道别。过了几天我瞒着家人偷偷的买了一部小P，颜色也一样（为了隐瞒），希望各位要小心点，天朝什么人都有。

在这个新年，我原本是想把钱存起来入手PSV，不过在朋友的劝诱下入手了这台限定版PS3。没办法，看到我那同座哭着脸说想和我网战，我的好人槽就爆棚溢出来。于是就预定了这机子。因为要玩正版嘛，所以就不想买普通机子，加上本人也比较喜欢FF所以就选了她，而且也很漂亮。最后，这是我的正版之路的开始，我会尽力走下去的。

正版软件自曝区



とある赤銀の偽紅魔館（スカーレット）



春节长假一转眼就过去了。似乎也没干什么？唔……貌似还是干了一些不可告人的事情的。这里就不说了嗯，不可说。虽然依然没有闲情拼模型，猎人则是缓慢进行中，不知是否有人想看猎人相关的专栏内容呢？姑且继续酝酿着好了。本期主题面向英雄王Galgamers！（误）好吧，我知道你们很多人不感兴趣的。

GAME SOFTWARE GS
游戏名称：某赤银的红魔馆vol.38 | 2012年2月1X日
新游戏推荐 | Dr.赤银 | 随电软附赠 | 中文版
铜版纸 | 人数无限制 | 2Page | 耻度的20岁

とある赤銀の遊戲推薦（ゲームススメ）

本期我们继续谈游戏。话说日本最大的综合性论坛2ch每年都会搞一个年度最佳Galgame的评选（国内的澄空也会搞类似的活动），通过大多数正常（微妙）人玩家的眼光评价出来的年度Galgame榜某种意义上讲就代表了当年业界的晴雨走向了。

正好去年的结果刚刚在1月中旬统计出来，本次的红魔馆就让我们看下。（注解：S＝故事剧本、C=角色声优、G＝画面演出、M＝音乐、P＝游戏性可玩度、耻＝你们懂的）于是排名结果如下：



排名	票数	得分	S	C	G	M	P	耻度	游戏名
01	157	397	143	040	008	109	000	2.50	WHITE ALBUM2 -closing chapter-
02	148	285	118	044	067	032	000	2.67	穢翼のユースティア
03	120	214	002	043	017	003	117	2.95	神採りアルケミーマイスター
04	110	212	093	074	010	013	000	2.66	グリザイアの果実 - LE FRUIT DE LA GRISAIA -
05	100	148	005	085	075	002	000	4.18	カミカゼ☆エクスプローラー！
06	069	091	011	069	011	003	003	3.17	ラブラブル ～lover able～
07	053	078	016	049	012	002	000	2.52	恋愛0キロメートル
08	042	067	037	027	002	005	000	2.20	天使の羽根を踏まないでっ
09	041	065	020	036	008	003	000	2.60	Hyper→Highspeed→Genius
10	039	065	034	010	013	005	000	4.12	euphoria
11	036	065	009	007	001	008	035	3.94	VenusBlood -ABYSS-
12	037	063	022	015	013	013	000	1.25	神咒神威神楽
13	037	059	021	017	018	007	000	2.23	いろとりどりのセカイ
14	039	056	001	018	004	003	028	2.55	ランス・クエスト
15	031	056	018	021	007	001	000	3.53	未来ノスタルジア
16	032	051	022	012	008	014	000	1.46	猫撫ディストーション
17	038	050	010	032	010	002	000	2.29	春季限定ポコ・ア・ポコ！
18	036	050	001	030	026	001	005	2.93	Strawberry Nauts
19	029	045	026	014	002	002	000	1.42	アルテミスブルー
20	026	045	019	004	012	003	001	2.26	恋ではなく—— It's not love, but so where near0
21	027	039	000	022	023	001	000	4.85	雨芳恋歌 センセイ。わたし、もうオトナだよ……
22	031	038	002	005	006	011	024	2.68	大帝国
23	026	038	000	021	020	001	004	4.08	LOVELY×CATION
24	031	037	001	014	026	003	001	4.79	ワルキューレ・ロマンツェ［少女騎士物語］
25	018	033	000	015	012	000	002	4.83	妹ぱらだいす！ お兄ちゃんと5人の妹のエッチしまくりな毎日
26	023	031	001	021	014	001	000	3.13	恋色空模様 after hapiness and extra hearts
27	019	031	003	008	016	001	002	4.38	へんし～ん！！！ ～パンツになってクンクンペロペロ～
27	019	031	018	009	003	001	000	1.87	Vermilion -Bind of Blood-
29	019	029	004	011	011	000	000	4.72	めばえ
30	017	028	017	004	004	000	000	3.82	無限煉姦 ～恥辱にまみれし不死姫の輪舞～



《神採りアルケミーマイスター》



Eushully公司2011年4月22日发售的集迷宫探险、知识采集、工房运营、战术模拟等多方面要素于一身的幻想RPG。本次票选中游戏性方面博得头筹的总分第3名。以《战女神》系列闻名的Eushully公司向来以开发迷宫RPG式游戏为己所长，虽然2011年度也不缺乏同类富含游戏性的Galgame发售（譬如老牌厂商ALICE的SLG《大帝国》《兰斯斗恶龙》，九尾的《VBA》等），不过在《神采》自身多路线、多结局的故事构成，广大的世界观，2D纸娃娃等多彩的系统与游戏性面前，似乎它们的光芒都被掩盖下去了。纵观往年的年度游戏榜，能与之抗衡的想必也只有戏画的BALDR系列了（前两期介绍的BALDR系列最新作即将于3月发售，今年的结果令人期待呢）。总而言之，这是11年可玩度最佳的一款Galgame是了。



《WHITE ALBUM2 -closing chapter-》

叶子社于去年12月22日发售的《白色相簿2终章》，本次实至名归的冠军。喜欢ACG的同学应该都不会陌生，至少TV动画化&PS3游戏化过的《白色相簿》和其中男主角四大人渣之一的美名大家应该都有所耳闻吧。而叶子社Leaf，提起《传诵之物》《ToHeart》系列大家应该也都知道这是那家公司了。凭借着如此臭名昭彰（误）的影响力，本作的素质相信大家不玩也会在内心中产生些许期待了吧？事实也是如此，刚刚发售不到两个月的游戏便能在各大论坛、批评网站上获得空前的好评，其实和Leaf社的影响力也是分不开的。当然，游戏素质不行的话哪怕影响力再高也只能迎来更多的骂名。本作作为98年《白色相簿》的续作，讲述的10年3月发售的坑爹序章的后续剧情。嘛，实际上这个游戏我也还没有玩就不过多赘述它好在哪里了。谁玩谁知道吧，反正它是第一。

《穢翼のユースティア》

这又是一款怪物厂商的怪物级作品。八月社去年4月28日发售的“脏翅膀”（日语“爱欲”同音）。看右边海报的画风大家或许能够认得出来，没错八月August就是那个《夜明前更琉璃色》以及10年十月番TV动画化过的《红色约定》那个八月社。从总体分数上来讲，本作在各个方面和第一名的《白相册2》还是互有伯仲的，不过或许是大家都喜新厌旧，又或者是真的有差距，对于刚刚发售的《白2》的评价还是要高一些的感觉。嘛，从耻度上来讲本作讲得是数名烟花女子的故事，和纯爱的《白2》印象分上还是会有差的。音乐上总比不上题材本就是乐队歌姬相关的《白2》，尽管画面CG效果完胜冠军，比起后文提到的《神风》却也又有所不及了。当然，声优上毫无疑问还是本作比较大牌，无声的《白2》你可以去反省了。



某赤银的2011游戏碎碎念

怎么说呢，赤银其实也算不上专业的Galgamers？每年玩的也只有自己一直关注，或是一时看对了眼，以及剧情上有些吸引力的少数几部作品而已。不过作为知识和常识，对于业界的动态还算是在掌握的，在这里姑且和大家分享一二。除去详细介绍的前五名上榜作品之外，之前红魔馆曾经提起过的《神威神咒神乐》啊《MuvLuv Chronicles》啊《你所在的季节》elf的某NTR新作啊也都是某银比较感兴趣的作品。而像是口味比较重的《euphoria》、重视实用性和搞笑的《变身3》等等也算是2011年的良作了。更有发售比较靠近年尾而关注度不够没能上榜的好作品应该也是存在的（大概吧）。不管怎么说，新的一年已经开始了，2012是不是末日姑且不论，让我们开始期待今年的收成好了。

《グリザイアの果実 -LE FRUIT DE LA GRISAIA-》



故事性和人物塑造上颇为上乘的一款作品，比起上位的两名首先在公司知名度上或许有着些许硬伤，而比起可以当RPG玩的《神采》来说，单纯的AVG小说或许又有些枯燥单调，这大概就是本作在这次票选中没有取得更好排位的原因之几吧。不过换句话说，这才是正统的Galgame厂商所带来的正统Galgame（好吧，其实我的意思不是说叶子和八月就是民工了，毕竟“民工”也有更大众的、更具知名度、更广泛群众基础的意味，就像柯南、死神、火影、海贼王）。值得一提的是本作的声优阵容，几乎和《秽翼》不相上下的感觉。另外本作的续作《迷宫》和《乐园》正在制作中，分别将于2月24日和年内发售，并且PSP移植版也在开发中。

《カミカゼ☆エクスプローラー！》

这部作品怎么说呢……在前5位中算是耻度比较大的一款游戏了。实在不好意思为大家推荐。当然在剧情设定上也是世界观深度和广度比较复杂的一部作品了。以近未来为背景充满SF与科幻气息的设定给人以一种别具一格的吸引力，各具特色的女主角们也都术业有专攻。嘛，最大的特点其实是这部作品的角色在胸狠程度上都比较占上风，比较符合一些以大为美的男性观众的审美需求。当然不排除一些口味较重的贫乳爱好者存在，在这里我就不照顾你们了，大家自便好了。总的来说对于比起魔法幻想、中世纪古代和日常平实生活等题材，喜欢科幻SF的赤银还是对本作好感度高一些吧？（仅次于左边的《果实》嗯）唔……感觉再说下去就该谈一些过分的东西还是就此打住好了。总之，这款作品还不错，虽然算不上最好，能进前五确实也有它的理由是了。



战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路

文/雪飞

坂东太郎

1562年，佐竹义昭隐退，佐竹义重成了佐竹家第十八代家主。此时，佐竹家的势力范围为南陆奥与下野的一部分以及常陆国的中央部分。佐竹义昭在位时，佐竹家与白河的结城晴纲、会津的芦名盛氏战斗，并趁山入氏内乱之机，恢复了佐竹家之前失去的领地。1561年，上杉谦信率大军包围北条氏的小田原城时，佐竹义昭也率部参战。1565年，佐竹义昭去世后，佐竹义重继续和上杉家保持良好的关系，并开始了统一常陆的计划。



1566年，佐竹军攻入小田氏治的领地，占领了小田家的大半领地。之后继续攻击下野国那须郡的武茂氏，迫使武茂氏成为佐竹氏的从属。1567年，佐竹义重继续出兵进攻白河义亲，并且大获全胜。同年，佐竹义重还与上杉谦信联盟，共同对抗北条氏。1569年，佐竹义重再次击败了小田氏，并且夺取了小田氏的本城小田城。

相模国的北条氏不断扩张自己的势力，为了保护自己的领地，佐竹义重与关东的各势力结成联盟，共同对抗北条氏。1571年，北条氏政与芦名盛氏、结城朝晴结成同盟，侵入多贺谷政经的领地。而多贺谷政经则是佐竹氏的附属，为此佐竹义重立即派出了援军。击退了北条军。同年，佐竹家还发生一件大事，从佐竹义昭时代开始侍奉佐竹家的老臣和田昭为，因为车斯忠的谗言，背上了谋反的嫌疑。最后，和田昭为不得不逃亡他国。佐竹义重大怒，下令杀死了和田昭为的三个儿子以及二十余名族人。

1572年，佐竹义重利用联姻关系，拉拢了岩城氏，并和那须氏议和。而小田氏治却在此时举起了叛旗，投靠了北条家。1573年，佐竹义重出兵再战小田氏治，吞并了小田氏治的大半领地。

和田昭为逃亡后，得到了白河结城氏的重用，成为里白石城城主。然而，1575年，白河义亲发动政变流放了白河义显，自立为白河家家督。佐竹义重则趁此良机出兵进攻白河氏，而和田昭为则在此时与佐竹义重冰释前嫌，将白河氏的军事机密泄露给佐竹义重。佐竹军与白河军开战时，和田昭为故意鼓励白河义亲的军队，导致白河义亲被佐竹军活捉。白河家家督被敌人生擒活拿，战争自然无法继续进行，白河结城氏成了佐竹家的附属，和田昭为也重新回到佐竹家。回归佐竹家后，和田昭为深得佐竹义重的器重，佐竹义宣继位后，依然对和田昭为极其信赖。1592年日军侵略朝鲜时，佐竹义宣特意让和田昭为镇守本国。

在佐竹义重的带领下，佐竹家势力迅速扩张，周边的大名产生了危机感。北条氏政与芦名盛氏结成同盟，同时从两面对佐竹家发起攻击，佐竹义重陷入了困境。为了打破这种被动挨打的局势，佐竹义重一方面利用姻亲与结城氏和宇都宫氏结成同盟，对抗北条氏政。一方面向羽柴秀吉频繁接触，利用秀吉的势力巩固自己的统治。1585年，佐竹·宇都宫军与北条军在沼尻对峙。之后，北条军占领了岩船山，切断了佐竹·宇都宫军的退路，佐竹义重不得不与北条氏议和。

传说佐竹义重非常勇猛，在与北条军战斗时，曾经在一瞬间新杀了7名敌人。因此得到了"鬼义重"、"坂东太郎"的外号。

新的敌人



芦名盛氏去世后，芦名家逐渐衰落，而伊达政宗却不断地扩大自己的势力。佐竹义重意识到伊达政宗是更危险的敌人，于1585年与芦名氏结成联军，以救援二本松畠山氏为名出兵奥州。佐竹·芦名联合军与伊达军在人取桥激战，虽然联合军在兵力方面占尽上风，伊达军危在旦夕。但由于常陆国内有变，佐竹义重不得不率军撤退，联合军也随即解散。

1587年，为了对抗伊达政宗，佐竹义重把次子义广过继给芦名氏。1588年，联合军再次与伊达军开战，虽然联合军兵力远超伊达军，但众将并不齐心，都在为自己谋求利益。所以，这次战争并没有胜利者，双方对峙了几个月后便议和撤军了。

1589年，佐竹义重让长子义宣继承了家督之位，但实权还掌握在佐竹义重手里。

1590年，丰臣秀吉下令讨伐北条氏。佐竹义重、义宣于4月下旬达到小田原，负责配合石田三成攻击忍城。而伊达政宗却在6月5日才到达小田原，因此，战后两家的命运完全不同。佐竹家得到了常陆国54万石的支配权，伊达家则必须交换芦名氏的领地，维持旧领58石。虽然两家的领地差不多，但佐竹家却得到了秀吉的信任，伊达家则不受信任。

此后，佐竹义重放心大胆地把佐竹家实权交给了义宣，自己则在太田城过着隐居的生活。

1600年，关原合战爆发前，佐竹义重认为德川家康将成为新的领袖，因此要佐竹家支持德川家康。可是，佐竹义宣因为与石田三成关系密切，坚持要支持西军。佐竹父子两人对立，佐竹军无法采取任何行动。关原合战结束后，因为佐竹家态度暧昧，被减封为出羽国久保田20万石。虽然领地从54万石大幅减少为20万石，但佐竹家却存活了下来，这样的处罚对佐竹家来说算是相当宽大了。当然，这也是佐竹义重不断向德川家康、秀忠父子求情的结果。此后，佐竹父子全力于国家的治理，佐竹义宣也完全成为"家康派"。

1612年4月19日，佐竹义重在狩猎中落马身亡，享年66岁。



佐竹义重

佐竹义重（さたけよししげ）：1547年—1612年。常陆介。常陆的战国大名。佐竹义昭之子。与宇都宫氏、佐野氏共同对抗北条氏。之后原先的竞争对手芦名氏、岩城氏和解，与伊达政宗争夺东北地区的霸权。1585年，在人取桥与伊达军激战，但没有分出胜负。1586年隐退，由长子佐竹义宣继承家督之位。

电玩三国志



第三十九回 平井中兴

□文／猴子



再见，久多良木健

从2005年之后，游戏开发公司的重心出现了全面西进的态势，日式游戏逐渐式微，欧美游戏成为主流。SCE经历了06年底到07年初PS3发售的不振，现在摆在集团公司领导层面前的一个令人着急上火的问题亟待解决：究竟谁，将以什么方式，对PS3出师不利的局面负责？

在世界上不同国家形形色色的企业文化中，日本人负责任的方式大概是最狠的。一旦有了严重的问题或差错，引起舆论的炮轰，负责的人轻则引咎辞职，重则悬梁自尽（是真死，不是闹着玩的）。如果能给你一个机会召开媒体发布会然后当堂谢罪就没事的话，那你真是前世烧了高香了。2006年12月，PS3的首发销售处于十分低迷的状态，索尼的集团总裁霍华德·斯金格没办法，只好宣布让SCE美国分社的社长平井一夫接替久多良木健，担任SCE的社长兼集团首席运营官。用职场术语来说，久多被"挂了起来"。2007年4月26日，久多良木健正式向索尼的集团董事会提出了辞呈。6月19日，久多辞去了代表取缔役徽章兼SCE集团CEO的职位，担任索尼的名誉会长。从此他彻底退出了SCE的管理层。

虽然久多在前几年一直是人们争议的对象，但是不可否认，他是一个有理想和追求的人。从80年代那个设计音频芯片，为任天堂的SFC游戏机制造音源的年轻的硬件工程师，到后来说服索尼社长、参与创设SCE的风云人物，久多为玩家们提供了3代PS游戏机和2部PSP掌机（PSP2000是他离开之前的最后开发产品），作为一个游戏界的传奇角色，他为玩家们做出的贡献，是完全值得我们记住的。





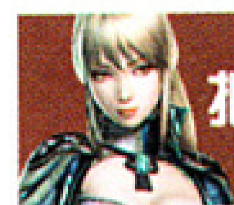
从"平井一夫"到"Kaz Hirai"

久多走了之后没过一年，他的顶头上司也走了。2008年初，就当PS3销量出现好转势头、美版PSP大人气游戏《战神：奥林匹斯之链》的发售进入倒计时的时候，负责游戏发行的SCE总部却传出来一个令人震惊的消息：一直担任SCE全球事业总经理的菲尔哈里森突然宣布辞去全部职务，到2月29日，哈里森的全部工作都完成了交接，这位自SCE开创以来一直致力于该社游戏事业的英国人彻底离开了为之工作了16年的Sony电脑娱乐公司。

尽管菲尔哈里森是一位很有才华的游戏人，但是和以前的久多良木健一样，他在SCE的日子变得不好过的时候，因为不合时宜的言论招致了很多人的批评。这还得从PS3出师不利说起。针对玩家们对主机价格高昂的指摘，久多良木的"PS3是豪华大餐，不能跟员工食堂里的服务相提并论"的发言招致了一些玩家的愤怒，这可以理解为容易被误解为人身攻击的不适当言论，但是针对SCE强行推广六轴手柄而取消震动的设定，哈里森的"震动手柄不是这个世代的游戏机能"的评论则被人理解为为了推销"卖点"而强加于人的霸道言论。事实是最无情的，"高价格"和"取消震动"成了PS3最致命的两处软肋，使玩家们的购买兴趣被打消了不少。结果PS3在2006年底一经发售，在美国搞不过Xbox360，在日本更是遭到NDS和Wii的双重夹击。延续了两代的PS神话遭遇了10年前任天堂的尴尬，出现这样的问题，总得有人为之负责，于是平言多必失的久多大叔先是挂职随后退职，而哈里森虽然在大部分情况下只是发表一些官面言论，但是2007年PS3震动手柄的重新推出确实使他有点下不来台。就在SCE好不容易靠着PSP挽回一些人气，而且PS3也有了好转的时候，光头大叔哈里森也宣告功成身退，投奔Infogrames开发Atari的网游去了。

哈里森走了，谁来填补他的位置？这时候人们把视线投注在一个日本人身上。没错，就是刚才我们提到的平井一夫。说起来，这位平井哥绝对是个人物。他曾经SCE美国分社社长、CEO，后来作为久多良木健的继承者，担任SCEI的代表取缔役会长兼集团首席执行官，这些名头加在一起已经足够响亮了。平井氏在07年E3上宣传PSP-2000的演讲，许多玩家应该还记忆犹新。虽然是一个土生土长的日本人，但是他的英语十分流畅，这和他因为家庭关系长期在美国、加拿大生活是分不开的。这个人平时相当地"西化"，由于长期在美国工作，为了和美国的同事好朋友们多加沟通，他连自己的名字都简化了，平时圈内都管他叫做"Kaz Hirai"，大概是因为"Kazuo"（一夫）这个名字的发音让老美们太不习惯的缘故。

平井氏的2007年是不轻松的。当初久多会长留给他的SCE虽然称不上烂摊子，但是形势亦不乐观。还好，前任给他留下的"伟大遗产"PSP-2000受到了玩家们的热烈欢迎，随后PS3的制造成本下降，蓝光阵营在新一轮的影碟格式大战中胜出，都使SCE有了转机。而在这个时候，平井一夫又成了该社成功的带头人。



把你的掌机连接电视！

说到平井接任SCE社长之后的第一件大事——宣传PSP2000，玩家们是很感兴趣的。对于大部分玩家来说，PSP-2000最受关注的一点就是视频输出功能了。回想一下几个月前这台机器在E3上首次宣传的时候，平井一夫对观众们展示的主要卖点也并不在它的"薄"上，因为新型PSP的轻薄短小不拿在手里光凭视觉是不容易看出来的。与之相对地，视频输出在SONY的BRAVIA高清电视的映照下就显得异常抢眼，"明晃晃夺人二目了"。通过专门的连接线，玩家们可以将自己的PSP画面直接输出到电视上，除了玩游戏之外，还可以听歌、看电影、使用PSP上面的各种功能。有了视频输出，PSP-2000无疑多了一个卖点，更加值得购买。

在PSP-2000专用的视频线推出之后，有的玩家在不惜重金在第一时间购买原装正品体验。PSP接在高清电视上的效果果然没得说，不但系统画面美仑美奂，在播放高清视频的时候，电视上的画面还真有超越DVD的效果。但是，等一下，进入游戏之后，我们看到的……还是原来那么大的画面？游戏画面周围那一大圈黑色的东西是什么？

这个问题还得从PSP屏幕的解析度说起。尽管这台主机的画面没得说，但是它的分辨率是480×272，也就是说以普通电视输出逐行画面至少是720×480来说，PSP在进入游戏之后只能显示出长、宽占电视画面2/3的大小，也就是说在电视上玩PSP游戏，画面只能达到电视的40%多，连一半都到不了。这就跟拿电脑放压缩视频文件是一个道理，1024×768的屏幕上，播放720×480的电影文件，如果不强行拉大的话，也只能看到一个窗口。

理论上说，PSP的游戏画面是可以拉大的，但是这就必须要求对画面进行一定的插值。SCE在设计机器的时候应该考虑过这个问题，但是如果说所有的画面都不能进行插值的话，为什么在系统画面和播放视频软件的时候，原本只有480×272的画面就可以填满整个电视呢？

由此我们必须面对一个也许大家都不愿意接受的事实：SONY在设计PSP-2000的时候，首先考虑的是它的视频播放功能，而不是游戏功能。如果不是这样的话，那它也没必要让这台机器也支持隔行扫描的电视，而且也可以使用AV和S-Cable的输出了。这个问题难住了许多玩家（不是所有人都有高清液晶电视）。直到后来，PSP-3000的推出才算解决了部分问题（可以连接隔行扫描的标清电视）。而非官方厂商生产的"PSP视频放大器"，也终于让玩家在大电视上玩到了满屏的画面。但是，这是2009年以后的事情了。

（未完待续）

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

本期主打的游戏是《生化危机 启示录》，另外BIO6的闪电公布让喜欢本系列的玩家兴奋不已，里昂的回归让人们开始继续幻想他与ADA之间的种种可能，而且关于威斯克是否会复活也是大家关注的一个重点，那么这一切的答案还需耐心等待，我相信C社会给出一个满意的答案。除此之外在2月最火的游戏是《阿修罗之怒》，同样出自C社的本作更让人们寄予了超高的期望，希望这款游戏可以不负众望。

PS3 PlaysSation3

日期	游戏	类型	厂商
2012年1月			
26日	装甲核心5	ACT	Fromsoftware
26日	萌萌大作战 现代版++	SLG	System Alpha
31日	★最终幻想XIII-2（中文版）	RPG	Square Enix
2012年2月			
2日	★灵魂能力5	FTG	NBGI
2日	不死之身	ACT	KONAMI
2日	★GT5 Spec II	RAC	SCE
2日	龙腾世纪2	RPG	Spike
7日	黑暗领域2	FPS	2K Games
7日	倒置	STG	NBGI
7日	大地王国 罪与罚	RPG	EA
7日	★鬼泣HD（美版）	ACT	CAPCOM
14日	大满贯网球2	SPG	EA
14日	苍翼默示录 连续变换EX	FTG	ASW
14日	终极格斗冠军赛3	FTG	THQ
14日	★忍者龙剑传3（美版）	ACT	KOEI TECMO
14日	SSX	SPG	EA
16日	★二进制领域	TPS	SEGA
21日	★阿修罗之怒（美版）	ACT	CAPCOM
23日	少女射击	STG	Alchemist
23日	火影忍者 究极忍者风暴 世代	ACT	NBGI
23日	★阿修罗之怒（日版）	ACT	CAPCOM
23日	认真和我恋爱！R	AVG	Minatosoft
23日	Love Application	AVG	Compile Heart
2012年3月			
1日	★海贼无双	ACT	NBGI
6日	寂静岭 高清收藏集	AVG	KONAMI
6日	山脊赛车 无限	RAC	NBGI
6日	★质量效应3（美版）	RPG	EA
8日	★街头霸王X铁拳	FTG	CAPCOM
8日	时之利刃	ACT	KONAMI
8日	钢铁之翼	STG	KONAMI
8日	机动战士高达UC	ACT	NBGI
13日	★寂静岭 骤雨	AVG	KONAMI
13日	FIFA街头足球	SPG	EA
15日	迷宫塔路 遗迹之星	ARPG	Nippon Ichi
15日	★质量效应3（日版）	RPG	EA
20日	狙击手 幽灵战士2	FPS	City Interactive
20日	★生化危机 浣熊市行动	TPS	CAPCOM
22日	★忍者龙剑传3（日版）	ACT	KOEI TECMO
22日	★鬼泣HD（美版）	ACT	CAPCOM
27日	龙之信条	ACT	CAPCOM
其它			
4.24	虐杀原型2	ACT	Activsion
5月	马克思·佩恩3	ACT	Rockstar
11.22	★生化危机6	AVG	CAPCOM
未定	战国BASARA HD	ACT	CAPCOM
未定	孤岛危机3	FPS	Ubisoft
未定	★合金装备崛起 复仇	ACT	KONAMI
未定	★第二次超级机器人大战OG	SRPG	NBGI
未定	★最后的守护者	RPG	SCE
未定	死或生5	FTG	NBGI

Wii W-i-i

日期	游戏	类型	厂商
2012年1月			
19日	听力机关	ETC	NINTENDO
2012年2月			
13日	大家的节奏天国	MUG	NINTENDO
27日	口袋妖怪乐园2 超越世界	ACT	NINTENDO
2012年3月			
11日	马里奥聚会9	ACT	NINTENDO
其它			
未定	★勇者斗恶龙X	RPG	Square Enix

XB360 XBOX360

日期	游戏	类型	厂商
2012年1月			
19日	强化英雄	ACT	Microsoft
19日	御姐武戏Z 神乐	ACT	D3 Publisher
26日	海岛大亨	SIM	russell
26日	★装甲核心5	ACT	Fromsoftware
31日	★最终幻想XIII-2（中文版）	RPG	Square Enix
2012年2月			
2日	★灵魂能力5	FTG	NBGI
2日	不死之身	ACT	KONAMI
2日	龙腾世纪2	RPG	Spike
7日	黑暗领域2	FPS	2K Games
7日	倒置	STG	NBGI
7日	大地王国 罪与罚	RPG	EA
7日	★鬼泣HD（美版）	ACT	CAPCOM
14日	大满贯网球2	SPG	EA
14日	苍翼默示录 连续变换扩展版	FTG	ASW
14日	终极格斗冠军赛3	FTG	THQ
14日	★忍者龙剑传3（美版）	ACT	KOEI TECMO
14日	SSX	SPG	EA
16日	★二进制领域	TPS	SEGA
21日	★阿修罗之怒（美版）	ACT	CAPCOM
23日	火影忍者 究极忍者风暴 世代	ACT	NBGI
23日	★阿修罗之怒（日版）	ACT	CAPCOM
2012年3月			
6日	山脊赛车 无限	RAC	NBGI
6日	★质量效应3（美版）	RPG	EA
6日	寂静岭 高清收藏集	AVG	KONAMI
6日	幽浮	FPS	2K Games
8日	★街头霸王X铁拳	FTG	CAPCOM
8日	时之利刃	ACT	KONAMI
8日	钢铁之翼	STG	KONAMI
13日	★寂静岭 骤雨	AVG	KONAMI
13日	FIFA街头足球	SPG	EA
15日	★质量效应3（日版）	RPG	EA
20日	狙击手 幽灵战士2	FPS	City Interactive
20日	★生化危机 浣熊市行动	TPS	CAPCOM
22日	★忍者龙剑传3（日版）	ACT	KOEI TECMO
22日	★鬼泣HD（美版）	ACT	CAPCOM
27日	龙之信条	ACT	CAPCOM
29日	双重起点	AVG	Yeti
其它			
4.24	虐杀原型2	ACT	Activsion
5月	马克思·佩恩3	ACT	Rockstar
11.22	★生化危机6	AVG	CAPCOM
未定	死或生5	FTG	NBGI

PSV Playstation Vita

日期	游戏	类型	厂商
2012年2月			
2日	仙境传说 奥德赛	ACT	GungHo
9日	★墨鬼	ACT	Acquire
9日	★重力眩晕	AVG	SCE
15日	雷曼 起源（美版）	ACT	Ubisoft
16日	极限脱出	AVG	Chunsoft
22日	FIFA世界足球	SPG	EA
22日	块魂VITA（美版）	ETC	NBGI
22日	MVC3 终极版（美版）	FTG	CAPCOM
22日	神秘海域 黄金深渊（美版）	AVG	SCE
22日	寂静岭 记忆之书	AVG	KONAMI
22日	山脊赛车（美版）	RAC	NBGI
23日	小小克星 改装版	AVG	PROTOTYPE
23日	真实战士	FTG	SCE
23日	忍者龙剑传Σ 加强版	ACT	KOEI TECMO
2012年3月			
8日	★街头霸王X铁拳	FTG	CAPCOM

PSP Playstation Portable

日期	游戏	类型	厂商
2012年1月			
19日	官能昔话	AVG	Idea Factory
19日	英雄幻想曲	RPG	NBGI
26日	机动战士高达 木马的轨迹	SLG	NBGI
26日	恋爱番长2 午夜课程	AVG	Idea Factory
26日	枪弹管家	AVG	BOOST ON
26日	我的朋友很少 携带版	AVG	NBGI
26日	D阶段 苍华之章	AVG	BOOST ON
2012年2月			
2日	写真女友	AVG	Kadokawa
2日	永不消失的彩虹	AVG	Cyberfront
9日	永恒的艾塞莉娅 在大地的尽头	SRPG	Cyberfront
9日	幻想水浒传 编织百年之时	RPG	KONAMI
9日	给牺牲者的通告 第三卷	AVG	BOOST ON
9日	维他命X 侦探B6	AVG	D3 Publisher
16日	★战国无双3 Special	ACT	KOEI TECMO
16日	在天津御空之中 云的彼岸	AVG	PROTOTYPE
23日	★英雄传说 双星闪耀	RPG	NBGI
23日	薄樱鬼 幕末无双录	ACT	Idea Factory
23日	我是少女漫画家	AVG	potato
23日	粘土人世纪	RPG	NBGI
23日	车轮之国 向日葵的少女	AVG	5pb.
2012年3月			
1日	英雄大战争 极限	ACT	NBGI
8日	小魔女帕妃 黑猫魔法店物语	AVG	Cyberfront
15日	DJ MAX 黑色广场	MUG	Cyberfront
15日	心跳回忆女生白金版 第三段	AVG	KONAMI
15日	光明之刃	RPG	SEGA
15日	艾尔克罗奈的工作室	AVG	Idea Factory
15日	魔法少女小圆 携带版	RPG	NBGI
22日	★如龙 黑豹2 阿修罗篇	ACT	SEGA
29日	我的妹妹不可能那么可爱2	AVG	NBGI
其它			
4.8	第2次超级机器人大战Z 再世篇	SRPG	NBGI

3DS 3-D-S

日期	游戏	类型	厂商
2012年1月			
19日	迷宫的彼方	RPG	KONAMI
19日	超级轻便车3D	RAC	Rocket
19日	节奏怪盗R 拿破仑的遗产	MUG	SEGA
26日	动物管理员3D	PZG	Robot
26日	★生化危机 启示录（日版）	AVG	CAPCOM
2012年2月			
2日	钓鱼3D	SPG	D3 Publisher
7日	★生化危机 启示录（美版）	AVG	CAPCOM
14日	★New Love Plus	AVG	KONAMI
16日	剧院节拍 最终幻想	MUG	Square Enix
16日	铁拳3D PRIME EDITION	FTG	NBGI
16日	极限脱出	AVG	Chunsoft
23日	牧场物语 起源的大地	SLG	MAQL
2012年3月			
1日	马里奥与索尼克在伦敦奥运会	SPG	SEGA
1日	哆啦A梦 大雄与奇迹之岛	ACT	furyu
8日	★合金装备3 食蛇者3D	ACT	KONAMI
8日	初音未来 未来计划	MUG	SEGA
8日	女孩RPG 灰姑娘的生活	RPG	LEVEL 5
15日	★三国无双VS	ACT	KOEI TECMO
22日	新·光神话 帕尔蒂娜之镜	ACT	NINTENDO
29日	★王国之心3D	RPG	Square Enix
其它			
4.19	★火焰纹章 觉醒	SRPG	NINTENDO
未定	★怪物猎人4	ACT	CAPCOM
未定	BRAVELY DEFAULT	RPG	Square Enix
未定	★纸片马里奥	ACT	NINTENDO

广告和谐页

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1.各位是否期待3DS和PSV这俩新掌机被破解？

出题老师：少爷

题目2.编辑们印象最深刻的游戏秘技是什么？

出题老师：独脚大仙

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校

密封线外吐槽你就输了

作文题目：还是不要被破解比较好~

其实我并不期待3DS和PSV乃至任何一款掌机被破解，“经过多年的成长和磨练，我体内的版权意识终于被唤醒了”这种脸皮很厚的话，我怎么也说不出口，最主要的原因是我没有3DS和PSV，更主要的原因是，如果被破解了的话，那么就会有一大堆游戏排队等着被你玩，想玩什么玩什么，这就等于是“独裁”了吧，没有了民主与竞争的“独裁”，总有一天会让你输掉这个曾经带给你快乐的游戏世界啊有木有！另一方面，后宫佳丽三千虽然只是听起来比较拉风，其实真正被你“宠幸”也只有那几个吧，如果每款都让你付出感情的话，不如攒着感情去认真对待某一款比较好啊，这是我个人的比较不太适合的比喻和想法。

作文题目：右左下上AB

最深刻的也就是那几个吧，右左下上AB和ABB上上下左，不过时间太远我又懒得求度娘，不知道哪个是《魂斗罗》30命、哪个是《赤色要塞》30命了。不过其实一开始确实每次都需要调30条命，因为对自己没信心、对现实又太高估，随着慢慢进入了游戏状态以后，往往每关都不需要那么多命，不知道是游戏变的简单了还是自己真的变成熟哦不，是厉害了。我想，30条命就是为了证明自己很厉害吧，但是其实从输入秘技的那一刻开始，你就已经输掉了自信和身体里很重要的东西。所以以后我都不用秘技了，这种坑爹的秘技以后我永远都不要再看到了。嗯。

考生姓名：赤银　烤号：八云保　学校：妖击社

密封线外吐槽你就输了

作文题目：无所谓，不差钱

说起现在的破解很少有完美的，要么是不能上网，要么就是不能随官方更新。任天堂的e-Shop，索尼的SEN（PSN最近改名了貌似）已经逐渐成为必需品的当下，游戏不上网就和有电脑不上微博不上Q一样，那还有啥意思？当然，破解它唯一的好处（对于不是富二代的苦逼屌丝玩家们来说）就是玩游戏不用花钱了吧。对业界的恶劣影响神马冠冕堂皇的话就不多说了，国情在这摆着。何况破解的来源更多的是来自外国的技术宅们，更没我们插嘴的余地。还是那句话，谁跟钱有仇啊？想当初大学时的俺唯一的NDS、PSP也都是自制系统，没办法，穷逼的。现在呢，虽然活得不富裕，养一两台正版机器倒还真不成问题。至于破解反正我现在没钱买第二台3DS，必须留一台玩正版，所以目前对破解烧录暂时没啥兴趣。而PSV与上同理的同时我连第一台还没买所以完全不考虑。

于是你说如果破解能够完美实现上网等任何功能呢？哈哈，任天堂索尼又不是傻，你玩盗版又不占情不占理，想封你丫个游戏生活不能自理还用和谁商量么？

作文题目：秘技，弱者的贴心伙伴

游戏秘技？秘籍？还是秘笈？我还真用得不多，小时候魂斗罗想调个30人都很少成功过。当然也不是因为我不会就排斥会的人，而是人多少会有些精神洁癖，或重或轻而已。说实话有些游戏不靠秘技菜鸟真过不去。

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：矛盾、纠结下的正义感

说句实话，咱也是玩盗版起家的，不然怎么会玩过那么多游戏，对那么多游戏都有所了解。后来“转正”了，玩的游戏虽然明显减少，但精度非以往可比。3DS和PSV破不破解对我来说意义不大，反正我现在坚持只玩少数精品游戏，花的钱比原来略多，但烦心事少了不少。在花钱方面，只有极少数特别想玩的游戏会第一时间买，其他也很想玩的就稍等一段时间，降价后再买不迟。而烦心事例如什么破解啦、升级啦、补丁之类，我完全不用操心，专心玩游戏就好。我可不是站着说话不腰疼，破解无异于偷盗，要是你也是游戏开发者，那么就会深刻理解了。中国的游戏业迟迟不见起色，很多人抱怨国内没人才，其实人才多的是，原因之一就是大家没有给这些人才养活自己的机会。

作文题目：FC时代的秘技都是经典

像我这种“资深80后”，最早接触的就是FC，而且那时候的游戏秘技特别多，利用率也特别高，于是留下的印象最为深刻。《魂斗罗》1、2代调命的经典秘技就不用说了，当时还有很多HACK卡带有自己的秘技，例如《激龟忍者传》按SELECT键调关、《科纳米英雄》按SELECT键补血等等，后来在模拟器上玩原版rom时这些秘技就都不存在了。后来有了金手指后，感觉秘技变得冷冰冰的，除了破坏平衡性外少了一些乐趣，只有儿时到处打听秘技才是最令人怀念的东西。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：不要越界即可

最近很多还是学生的读者询问我购买正版游戏的事情，我不建议学生购买正版，毕竟这是一个没有收入的群体，父母给的钱是用来吃饭的，饿肚子买游戏这种事情绝对不能尝试，因为现在每当我胃痛的时候就会非常后悔当初的做法。虽然我在杂志上一直推行支持正版，但这只针对工作了的朋友。扯了这么多让我们回到这个题目上来：关于新机器的破解这永远是一个回避不了的问题，说不希望破解只是一个美好的愿望，世上哪里有不会被破解的主机？而我只是希望在今后盗版和正版之间可以有一个明确的分界线，比如盗版用户就别指望联网之类，如果连这个底线都逾越过去的话，那正版用户的利益就被完全剥夺掉了。

作文题目：经典太多，如何选择……

说到经典的游戏秘技我脑海里不一会就飞过了无数个，毕竟自己是从那个秘技横行的年代一路走来的人，很多人都觉得最经典的就是KONAMI《魂斗罗》的30命，当然这对我来说也是印象非常深刻的一个秘技，可是除此之外我还有另外一个回忆颇多的，那就是《梦幻模拟战2》，不论是隐藏商店的ABAB上下左右暂停C，还是可以任意选关的左右暂停C，这些秘技都早已烂熟于心，小时候因为不知道这秘技的存在，我没少在这游戏上卡关，后来小学的一位好友从他哥哥那里搞来了这个秘技，我还记得他在我面前演示完之后我惊讶的表情……

考生姓名：天天　烤号：13　学校：八十神高中

密封线外吐槽你就输了

作文题目：对于学生也许是个好事

一般来说咱都是蹭别人的机器玩的，所以破解不破解对我来说是没多大影响，不过刚才听宇多田说如果机器被破解，至少现在仍是学生的玩家群体会比较受益，毕竟对于他们来说，几千块钱的主机已经是一笔很大的开销了，如果每个游戏还需要三四百才能买到，那样的话估计没多少人能承受的了……不过今年过年看到网上很多小孩子晒压岁钱，全部都是五位数以上的，这年头有钱人真的就这么多吗？对不起，我瞬间觉得自己给社会拖后腿了，所以也请咱的亲戚朋友给咱五位数的压岁钱吧……

作文题目：用秘技来发泄我的不满

咱之前一直是个本本分分玩游戏的人，根本不知道神马秘技、金手指这种东西，如果让我早点知道这些东西，那在我手下也不会出现如此之多的烂尾作。在我后来得知的为数不多的秘技中，记忆最深刻的就是GTA系列里的无敌密码，在游戏中只要玩家输入特定组合的密码，游戏就会提供给玩家特殊的奖励，比如各种强力的武器，甚至是飞机坦克这样的重型兵器，在如此状态下血洗城市根本就是小菜一碟，我也经常用这个办法在游戏中释放我的生活压力，这里可以不考虑一切后果，尽情的发泄不满，比如说想到那些因为不知道秘技所以没能通关的游戏，我就一肚子的气，这时候最好的办法就是进入到GTA游戏世界中，输入密码……

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

2012年3月上

绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

FIFA街头足球 (PS3/XBOX360) 街头霸王X铁拳(PS3/XBOX360/PSV) 狙击手:幽灵战士2(PS3/XBOX360) 龙之教条(PS3/XBOX360) 生化危机6(PS3/XBOX360) 生化危机:浣熊市行动(PS3/XBOX360) 极限滑雪(PS3/XBOX360) 异型:殖民地(PS3/XBOX360) 质量效应3 (PS3/XBOX360) 美国棒球联盟12(PS3/PSV)

●真人短片欣赏

光环:地狱伞兵

●动画主题曲

偶像大师2

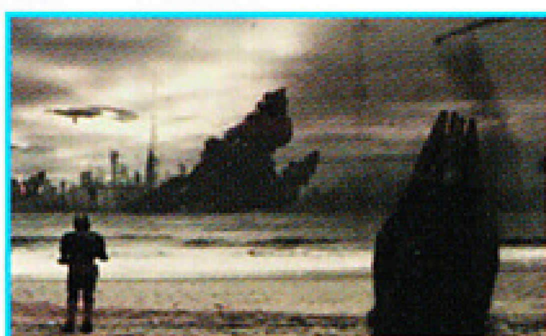
●同人恶搞

多主角版马里奥

●特别收录（光盘内附赠内容）

PSP游戏《机动战士高达:木马的轨迹》
《蝙蝠侠 阿克汉姆城》中文版漫画（五）
《狙击手:幽灵战士2》高清壁纸
《生化危机:浣熊市行动》高清壁纸
等精彩内容（详情请见光盘内）





30Min 《生化危机6》火爆大作 《龙之教条》奇幻力作

《生化危机6》是CAPCOM人气动作冒险游戏《生化危机》系列相隔3年再度登场的正统续篇新作，诉求回归系列作原点的“未知恐怖”与前所未有之高度震撼的“全面压倒性”，熟悉的病毒感染僵尸再度回归，还加入被称为“J'AVO”的新敌人威胁。让我们共同期待它的发售吧！《龙之教条》是由小林裕幸负责开发的开放世界动作RPG，以玩家所扮演的角色遭遇了一条龙为开端。龙偷走了主角的心脏，但是必死的主角以肩负打到巨龙的觉者身份觉醒，去挑战那条巨龙。玩家可以雇佣AI同伴士兵，与他们一同挑战各种传说中的生物。

15Min 真人短片欣赏 光环:地狱伞兵

《光环》系列是受到玩家们最广泛称赞，它是最具影响力的第一人称射击游戏之一，对于业界的影响力丝毫不亚于《使命召唤》系列。而《光环》系列的粉丝也是人才辈出，最近国外视频制作人打造了一部真人短片，名为《光环：地狱伞兵》，并且放出了第一章的内容。《光环：地狱伞兵》是一部非官方网络剧，基于微软著名游戏《光环》的世界观，讲述了一小队ODST在那段长达27年的星盟战争里的故事。故事情节十分精彩，相信各位玩家看了也是十分的喜欢，喜欢光环系列的玩家可不要错过这部真人短片啊。

15Min 本期热点 精彩不断

《电击收藏》精彩不断，本期《电击收藏》又和玩家们见面啦！本期附赠的PSP游戏是《机动战士高达:木马的轨迹》，本作是一款以“初代高达”为题材制作的PSP即时战略游戏。玩家将扮演白色基地舰长布莱德·诺亚，在著名的一年战争中辗转各个战场，指挥战斗并取得胜利。战场上的角色都是AI控制，玩家需要通过下达正确的指令，指挥他们战斗取得最后的胜利。相信本作会给玩家带来前所未有的快乐。你还犹豫什么呢？赶紧行动吧！

15Min 同人恶搞 多主角版马里奥

马里奥是站在游戏界顶峰的超人气多面角色。马里奥靠吃蘑菇成长，特征是大鼻子、头戴帽子、身穿背带工作服、还留着胡子。与他的双胞胎兄弟路易基一起，长年担任任天堂的超牌角色。说到马里奥大家都会知道，今天我们再次带来同人恶搞视频，这期的恶搞又是什么呢？当然是我们开始介绍的那位经典的人物，不同的是这个视频则是多主角版的马里奥。说了这么多，你是不是还不明白呢吧，相信你到光盘里好好看一看就知道了。

15Min 动画主题曲 偶像大师2



《偶像大师2》是造星游戏《偶像大师》系列的最新作，以“打造全民偶像组合”为目的，从初代《偶像大师》以来已经过去了五年的时间。二代的世界和初代《偶像大师》差别不大，765制作所所属的偶像候补生们在制作人不在的情况下完成首演。此次释出了下载内容收录新歌曲电视动画《偶像大师》第二主题曲《CHANGE!!!!》以及新服装“情人节梅”、“舞虎”、“仙后座之心”与新配件“绮罗星的天线”、“许愿星的手杖”、“墨比乌斯护腕”等。并且视频中初音未来再次登场哦！喜欢《偶像大师2》的玩家还是不要错过这段精彩的视频哦！

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920



电子游戏软件 VOL.318
各游戏主机改版历程回顾
邮购电话：010-64472180
广告合作：010-64472178